PS3 • Wii • XBOX 360 • PS Vita • PSP • DSi • 3DS • IOS • ANDROID

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

Nº 250

HOBBY CONSOLAS

172 PÁGINAS

→ A FONDO

Lollipop Chainsaw

Sexo y zombis: mezcla explosiva

Ghost Recon FS

¿Nuevo rival para Call of Duty?

→ AVANCE

FIFA 13

El productor nos cuenta las novedades

CONCURSO SORTEAMOS 1 XBOX 360 + 20 JUEGOS

WATCH DOGS

¡¡Todo sobre el juego más innovador del E3!!

E3 40 JUEGOS QUE NO TE PUEDES PERDER

BEYOND TWO SOULS

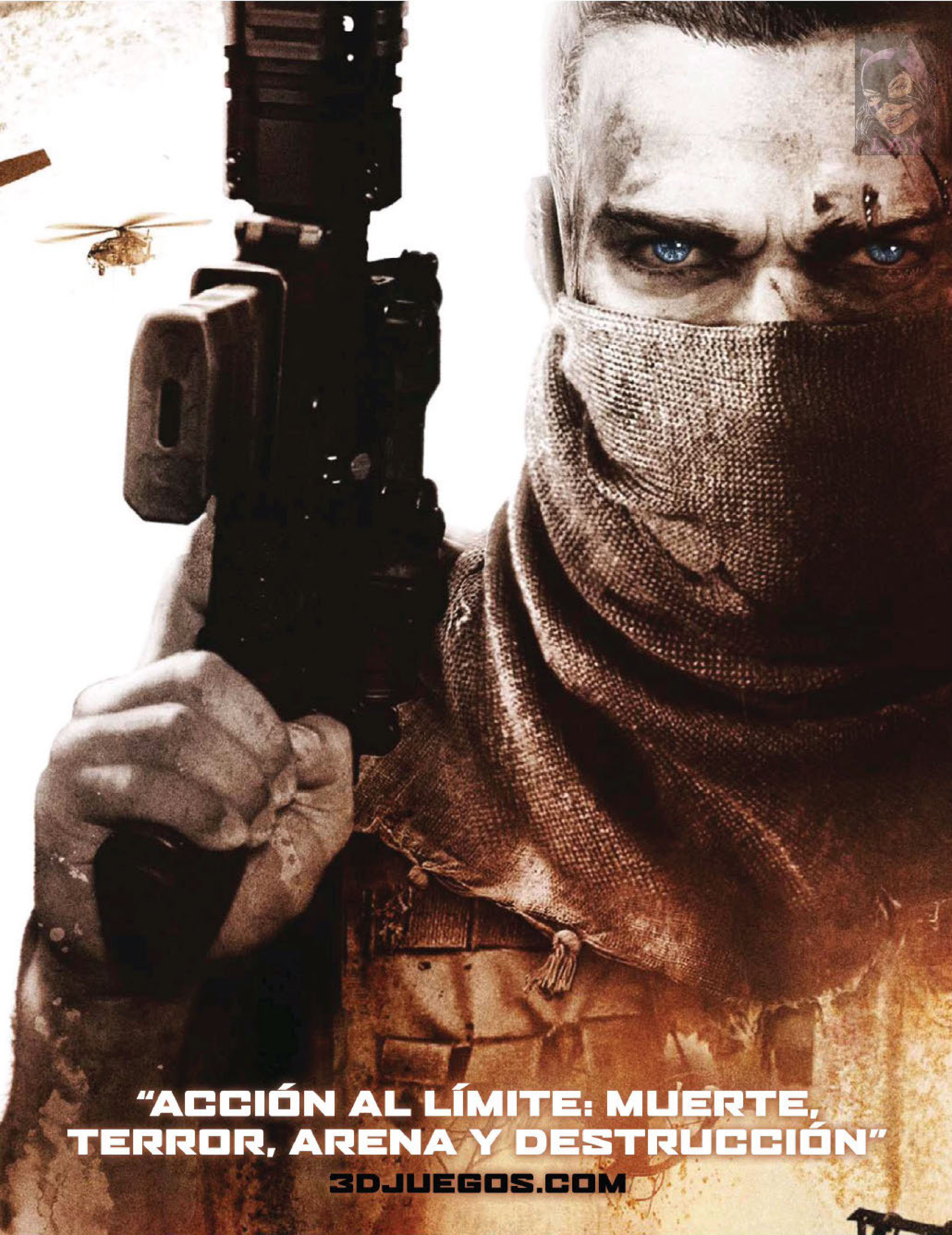
ZOMBI U

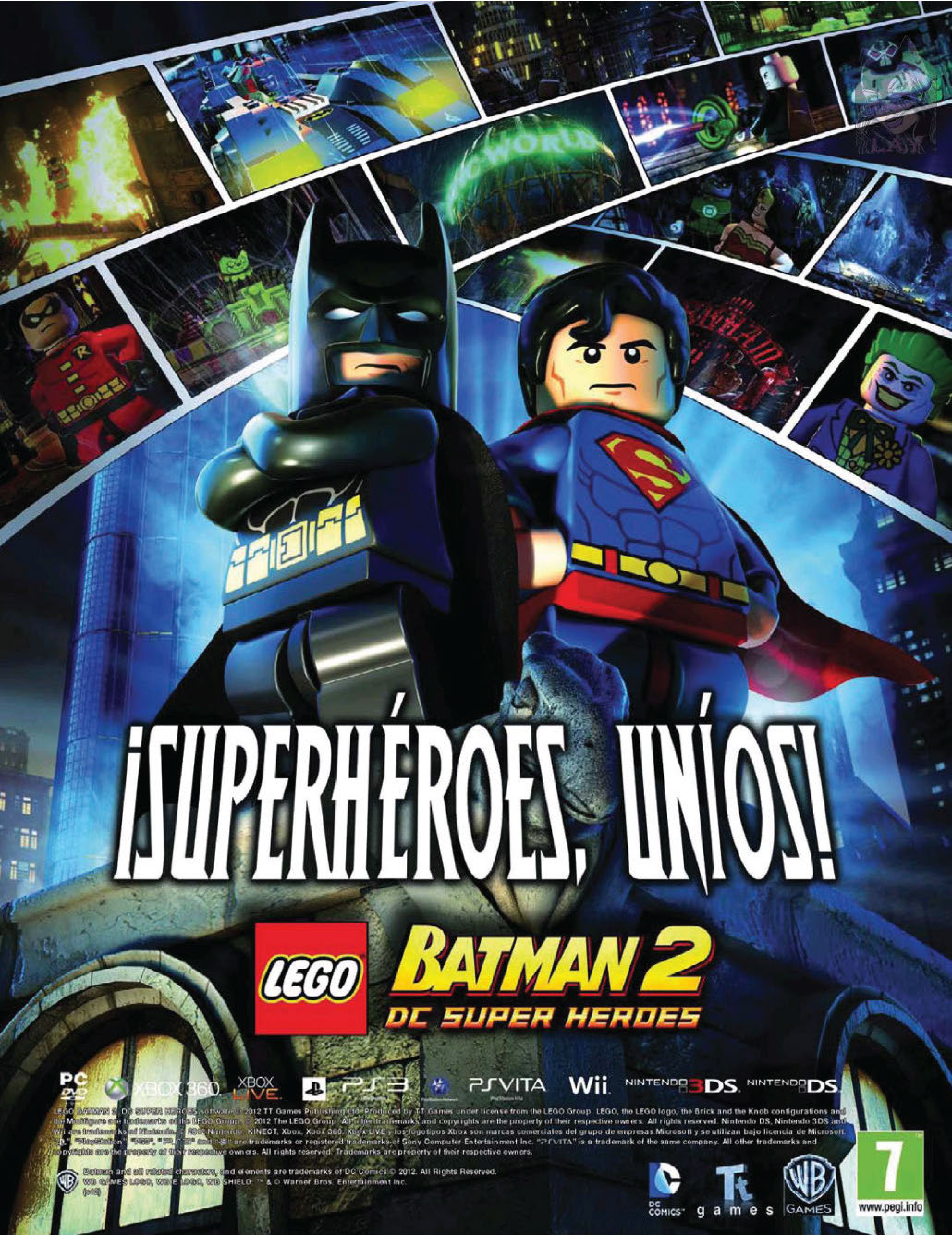
HALO 4

ESPECIAL 50 PÁGS. CON LO MEJOR DE LA FERIA

ANÁLISIS DE LAS CONFERENCIAS / ENTREVISTAS / LAS FOTOS MÁS IMPACTANTES VALORACIONES DE LOS JUEGOS / LO MEJOR Y LO PEOR / NUESTROS RÁNKINGS...

DONDE tú prefieras...
...Y al mejor precio:
Suscríbete 6 meses por solo 6,99 €
(Excepto semanales, quincenales y bimestrales)
1,16 €
POR REVISTA


"ACCIÓN AL LÍMITE: MUERTE, TERROR, ARENA Y DESTRUCCIÓN"
3DJUEGOS.COM


¡SUPERHÉROES, UNÍOS!
LEGO
BATMAN 2
DC SUPER HEROES
PC DVD
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PSVITA
Wii
NINTENDO 3DS
NINTENDO DS
2012 TT Games Publishing Ltd. Produced by TT Games under license from the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and
© 2012 The LEGO Group. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. Nintendo DS, Nintendo 3DS and
Nintendo. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos Xbox son marcas comerciales del grupo de empresas Microsoft y se utilizan bajo licencia de Microsoft.
are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PSVITA" is a trademark of the same company. All other trademarks and
owners. All rights reserved. Trademarks are property of their respective owners.
and elements are trademarks of DC Comics © 2012. All Rights Reserved.
SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
DC COMICS
Tt games
WB GAMES
7
www.pegi.info

MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas

manuel@axelspringer.es
@manu_delcampo

E3: grandes juegos... y grandes dudas

No hubo ni PS4 ni Xbox 720. Esa fue la primera noticia de este E3 2012. Noticia que algunos considerarán decepcionante... y otros buena. Algunas fuentes afirman que en realidad la decisión de no presentar nuevas máquinas en esta feria se tomó pocos meses antes de su celebración y fue fruto de un "pacto entre caballeros", a raíz de que una de las dos compañías pidió a la otra aplazar al menos un año este anuncio. Tras ver las conferencias, no es difícil adivinar el papel de cada uno...

Pero también fue un E3 de grandes juegos. Empezando por *Halo 4*, la gran apuesta de Microsoft y siguiendo por *Beyond: Two Souls*, el sorprendente y prometedor juego de los creadores de *Heavy Rain*, y *The Last of Us*, la apocalíptica aventura de Naughty Dog.

Aunque el triunfador, para nosotros, fue *Watch Dogs*. Este impresionante juego de Ubisoft -por cierto, la gran animadora de esta feria- aún no se sabe si será solo para esta o también para la próxima generación, pero su original propuesta y espectacular acabado técnico nos han conquistado.

Y finalmente Wii U. Nintendo se esmeró en explicar las posibilidades del mando de su nueva consola, y aunque hubo títulos potentes como *Zombi U* -también de Ubisoft- la sensación que nos dejó fue algo confusa. No logró el mismo impacto que causó hace años con Wii. Con Nintendo siempre hay que esperar lo mejor, así que hasta su lanzamiento a finales de este año seguiremos de cerca a la consola y os lo contaremos todo sobre ella.

LA REDACCIÓN

JAVIER ABAD
Subdirector
jabad@axelspringer.es
@Javi_Abad_HC

Un fenómeno destronado. No soy fan de Juego de Tronos, pero después de ver el decepcionante aterrizaje de este fenómeno mundial en PS3 y Xbox 360, me solidarizo con sus fans: ¿por qué han malgastado de esa forma una licencia tan potente? Una vez más, el viejo truco de hacer que la gente pique por el nombre.

DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe
david@axelspringer.es
@DMHobby

Un juego arriesgado. Este mes he tenido la oportunidad de probar *Lollipop Chainsaw*, un título muy personal, que firma Suda 51. Es como un libro de Murakami o una peli de Tarantino; te gustan o no te gustan. Si sois de los primeros, como yo, preparáos para disfrutar con Juliet. Si no, tranquilos... en el E3 había muchas alternativas.

DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan

Llamadme Aiden. Resulta curioso que los dos héroes de dos de los juegos estrella del E3 (*Beyond* y *Watch Dogs*) se llamen igual: Aiden. Mi favorito personal es *Beyond* (sí, gozé como un descosío con *Heavy Rain*), pero tanto estos como otros títulos del corte de *Star Wars 1313* parecen ser el culmen técnico de esta generación de consolas.

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

- **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.
- **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...
- **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO

CONTENIDOS DEL Nº 250

PÁGINA 30 REPORTAJE

TODO SOBRE EL E3

¿Todavía estáis de bajón por no haber podido viajar a Los Angeles? Tranquilos, nuestros enviados especiales os traen el mejor reportaje:

PÁGINA 98 NOVEDAD

LOLLIPOP CHAINSAW

Comprobamos como se las gasta la animadora más sexy en su lucha contra los zombis.

PÁGINA 18 ENTREVISTA

FIFA 13

Lo hemos probado, y hablamos con el director de la saga para que nos cuente sus novedades.

PÁGINA 138 REPORTAJE

CÓMICS Y VIDEOJUEGOS

Repasamos la relación entre dos de nuestras aficiones favoritas.

TODOS LOS JUEGOS

MIYAMOTO, PRÍNCIPE DE ASTURIAS

El Príncipe de Japón

Shigeru Miyamoto (creador de Donkey Kong, Mario o Zelda) ha sido galardonado con el premio Príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades. Hacemos un breve repaso a la carrera de este genio; uno de los padres del videojuego moderno.

MIYAMOTO & HOBBY CONSOLAS

EL DISEÑADOR JAPONÉS lleva más de 30 años trabajando para Nintendo. En todo este tiempo hemos seguido muy de cerca su carrera, y siempre hemos estado presentes cuando presentaba un juego o una nueva consola. Aquí hemos recuperado alguno de los momentos que hemos compartido.

Miyamoto disfruta leyendo nuestra revista... aunque sospechamos que no se entera de nada. A la derecha le podéis ver con nuestro corresponsal en Japón, Cristophe Kagotani, saludando a nuestro director (en los 90...) y con Dani, durante el E3 del año pasado.

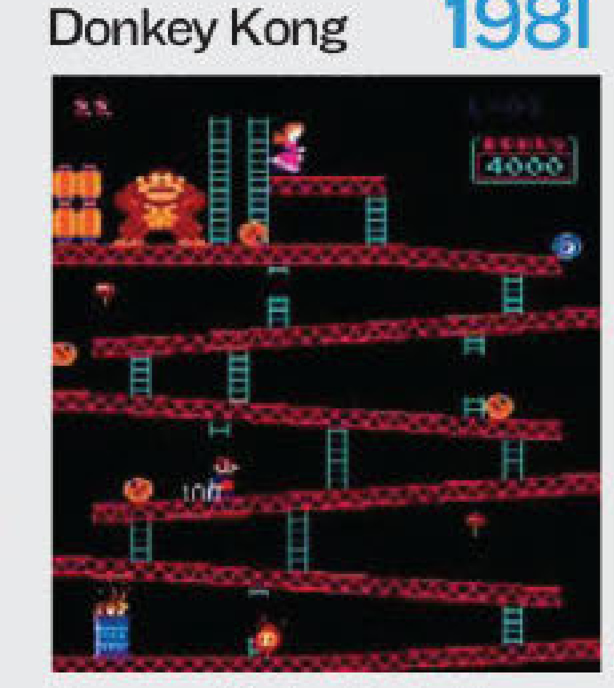
10 MOMENTOS CLAVE EN LA VIDA DE SHIGERU

Se le conoce como el creador de *Super Mario* o *Zelda*, ahí es nada, pero estos no son los únicos éxitos que ha cosechado Miyamoto durante su carrera en Nintendo. Aquí os mostramos diez hitos importantes en su carrera como diseñador de videojuegos.

Radar Scope 1979

El primer trabajo de Miyamoto en Nintendo fueron los diseños de este "shooter". Algunas máquinas se reciclaron en *Donkey Kong*.

Donkey Kong 1981

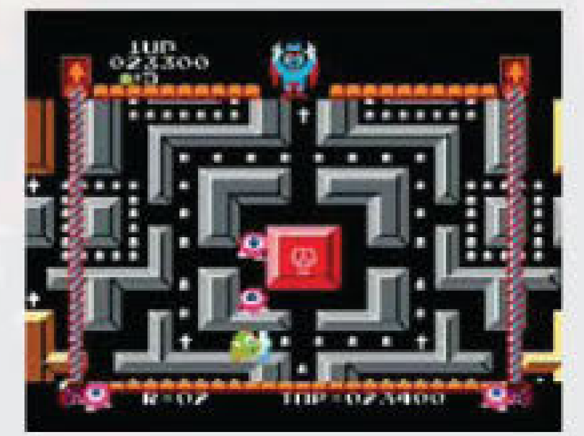


La recreativa inspirada en Popeye fue su primer éxito a ambos lados del Pacífico.

S. Mario Bros 1985

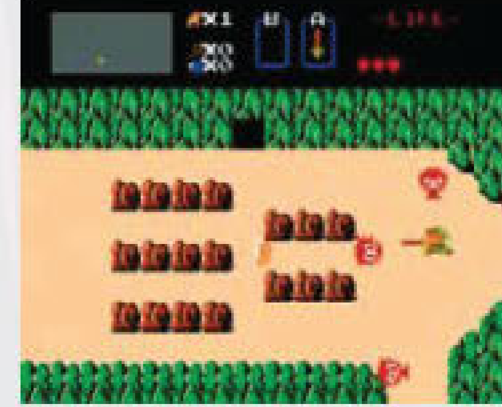
Revolucionó las plataformas, y además convirtió en un éxito la primera consola doméstica de Nintendo.

Devil World 1984



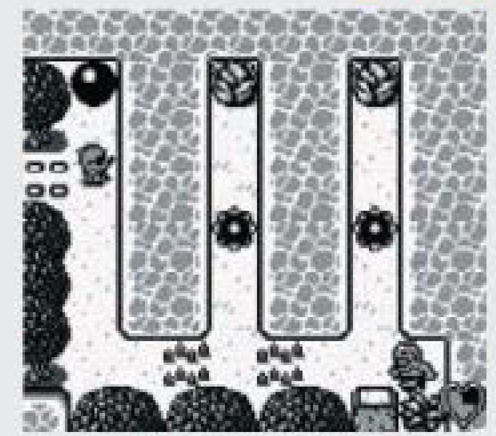
También tuvo fallos, como este clon de *Pac Man*, que llegó a nuestro país en 1987.

Zelda 1986



Una aventura, inspirada por sus aventuras de niño, que se convirtió en leyenda.

Molemania 1996



Este puzle pasó desapercibido en Game Boy, pero regresará a 3DS.

Pikmin 2001

Estrategia para Game Cube, cuya tercera parte está anunciada para Wii U.

Colaboraciones 2004

Ha prestado su talento a otros equipos de desarrollo. En la imagen, con Toru Iwatani (creador de *Pac Man*), con quien desarrolló *Pac Man VS* para GameCube.

Presentaciones 2008

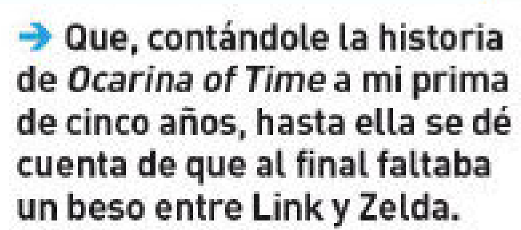
Miyamoto es la imagen de Nintendo en muchas presentaciones. Sus actuaciones en el E3, como director de orquesta de *Wii Music*, o con la espada de Link, son memorables.

Premios 2010

Al príncipe de Asturias se suma un BAFTA británico y a la orden de Caballería de las Artes y Letras de Francia.

MOLA

→ Que vuestra cobertura del E3 en Hobbynews haya sido así de buena. ¡Menuda paliza os habéis pegado! Estoy deseando ver vuestro reportaje en el próximo número de Hobby Consolas.
Bueno, en realidad, David se quedó toda la feria custodiando este Warthog de *Halo*. Le moló al chico.



→ Que, contándole la historia de *Ocarina of Time* a mi prima de cinco años, hasta ella se dé cuenta de que al final faltaba un beso entre Link y Zelda.
Ya sabemos que Link es un chico reservadito. Pero a Zelda la tiene a pan y agua...

→ Que por fin Miyamoto haya obtenido el premio Príncipe de Asturias. Incluso me he emocionado con el reportaje de Antena 3.
Yo solo nos falta que le den un Óscar a Kojima y nos damos por contentos.

→ Los pedazo de saltos que pega Max Payne, a sus añitos.
Quizá es por su vejez que lo ve todo tan lento cuando salta.

→ Que, después de cinco años, aún me sepa de memoria los diálogos de la saga *Jak*.
A nosotros, los chirridos de Daxter aún nos acompañan en nuestras pesadillas.

→ Que todo lo que hace Rockstar sea brutal. ¿Qué nota se llevará *GTA V* cuando salga? ¿Un 101?
"Notas", seguro que salen muchos en el juego.

→ Que pillé *Gears of War 3* por 29,95 € y de vacaciones.
La guerra no conoce de vacaciones, recluta.

→ Que vuelva el terror con más entregas de *Project Zero*. ¡Me va a dar miedo coger mi cámara!
Necesitarás nervios de a-Zero para jugar.

NO MOLA

→ Que los videojuegos nuevos (con la tecnología que hay ahora) vengan la mayoría llenos de bugs. ¡Cuando compro un juego quiero que venga "nuevo" y no con fallos!
A nosotros no paran de salirnos Bugs... Pero Bugs Bunny, en un juego de Looney Tunes. ¿Chiste malo? Sí, ¿y qué?

→ Que en *Skyrim* se me haya muerto Vilkas luchando contra un sacerdote dragón. Aún le llevo flores.
A nosotros nos dio más pena cuando se nos murió Lydia. Eran tan mona...

→ Que todavía sigan sin fecha concreta, ni una preview en condiciones de *Tomb Raider*.
Lo visto en el E3 nos sirve para seguirla queriendo.

→ Intentar emular a Ezio y que te detengan por haber matado a alguien.
Mejor emula a Ezio en el vestir y no nos asustes, chavalote.

→ Que cierre Marca Player. La competencia, si es sana, siempre es buena.
Totalmente de acuerdo. Ánimo a nuestros compis de Marca.

→ Que el E3 no se celebre en España.
Sí, hombre. Para que dejemos de viajar a Los Ángeles. Con lo buenas que están las hamburguesas allí.

→ Que en *Ghost Recon Future Soldier* los jugadores atraviesen la pared como fantasmas.
El juego de palabras es tan evidente, que no vamos a molestarnos en hacerlo.

→ Que la saga *Dragon Ball* no evolucione. ¿Para cuándo uno estilo rol?
¡Uno de puzzles! ¡Ese filón está todavía por explotar! Con un Kamehameha podríamos borrar 5 filas.

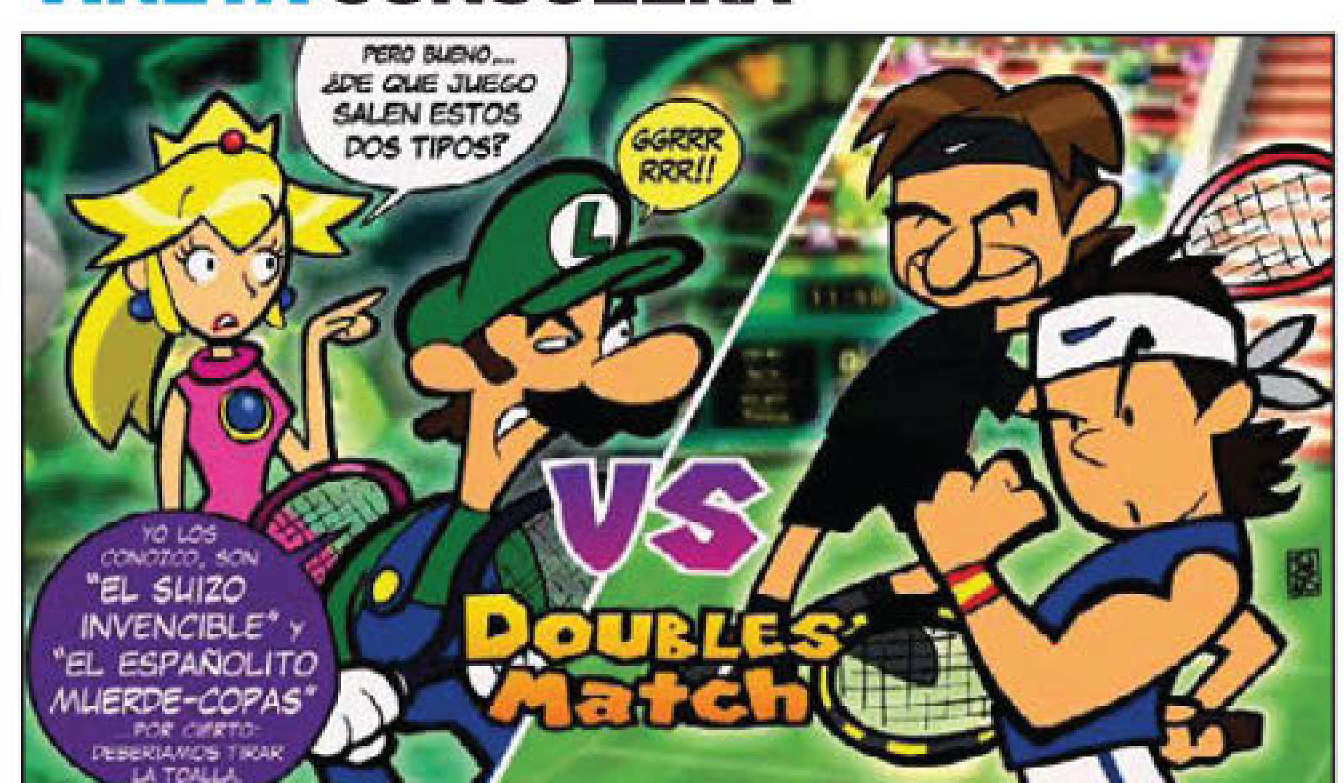
TU OPINIÓN CUENTA Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es | O bien entra en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas | Las 4 colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta junto con un certificado que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.

→Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!

Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal).
Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO



THE AMAZING
SPIDER-MAN
6 DE JULIO
EN 3D E IMAX 3D
COLUMBIA PICTURES PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE MARVEL ENTERTAINMENT/LAURA ZISKIN/AVI ARAD/MATT TOLMACH "THE AMAZING SPIDER-MAN"™
ANDREW GARFIELD EMMA STONE RHYS IFANS DENIS LEARY CAMPBELL SCOTT IRRFAN KHAN CON MARTIN SHEEN Y SALLY FIELD JAMES HORNER
STAN LEE KEVIN FEIGE MICHAEL GRILLO STAN LEE Y STEVE DITKO JAMES VANDERBILT LAURA ZISKIN AVI ARAD MATT TOLMACH
MARVEL
www.TheAmazingSpiderman.es
MARC WEBB
COLUMBIA PICTURES
PENDIENTE DE CALIFICACIÓN
SONY
make.believe

La imagen

El templo de los juegos

¿No os suena esta fachada? Es el Centro de convenciones de Los Ángeles, el recinto donde se celebra el E3, la feria de videojuegos más importante del mundo. Nosotros estuvimos allí, y a la vuelta hemos preparado un reportaje alucinante con todas las novedades. ¡Esperamos que os guste!

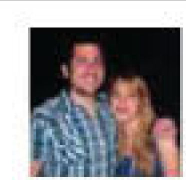
LOS MEJORES COMENTARIOS EN LA RED

Facebook

Participa en nuestro perfil oficial:
www.facebook.com/hobbyconsolas

Carlos Santos

"Lo que más me ha gustado del E3 2012, *Watch Dogs* de Ubisoft y lo que menos Wii U... la verdad es que me sigue sin convencer."

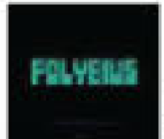


Mario García

"¿Ha sido ya el E3?, como no he visto casi novedades en juegos esta semana, pensaba que sería la próxima.... ¡que decepción!"

Jose Link Luk

"La feria, good. Lo que más, los enviados, que se pegaron " una hartá" de trabajar. Lo que menos, las conferencias, flojas..."



Raúl Costea

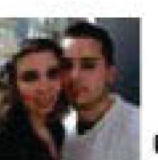
"Este año el E3 ha sido un castañazo, mi PSVita tiene poco futuro visto lo visto, quizás de pisapapeles, y mi Ps3... quizá la convierta en maceta."

Twitter

Participa en nuestra página:
@hobby_consolas

@anaagullo

"Saber que te haces mayor porque antes solo leía la letra grande y veía las fotos, y ahora me leo los artículos enteros :-|"



@javi_xavi

"Leyendo la Hobby Consolas me doy cuenta de cuántas ganas tengo de jugar. A ver si acaban ya los exámenes para poder viciarme"

@popizhou

"Os odio, no me podéis dejar con los dientes tan largos justo antes de los exámenes! Un abrazo, la mejor revista! ."

@Fuste

"Aún recuerdo cuando me ponía en bucle las cintas VHS que regalaban con la Hobby Consolas sobre imágenes de la Nintendo 64."

HobbyNews

Participa en nuestros foros:
www.hobbynews.es/foros

Jorge12GM

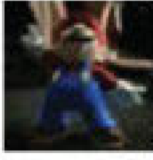
"Estoy casi seguro de que Wii U es una consolaza y jugar con el tablet es una delicia. ¿El problema? No lo han demostrado."

Ted Mosby

"Parece que *Beyond: Two Souls* tiene un puntito de semejanza con *Heavy Rain*. ¿Será demasiado 'scriptado'? ¿Un *Dragon´s Lair*?"

solid snake 1971

"Lo dicho, para el que no vio la conferencia de Microsoft... no se perdió nada del otro mundo, y para el que la vio... perdió tiempo."



Darkwater 97

"La verdad es que fue mejor la Nintendo Direct del día anterior que el propio E3 xD. Yo esperaba un nuevo *Zelda*, o el *Smash Bros.*"

LA POLÉMICA

¿Deberían haber mostrado en el E3 la nueva generación?

Rafael Aznar
Colaborador de Hobby Consolas

Que salga ya, que el público se va

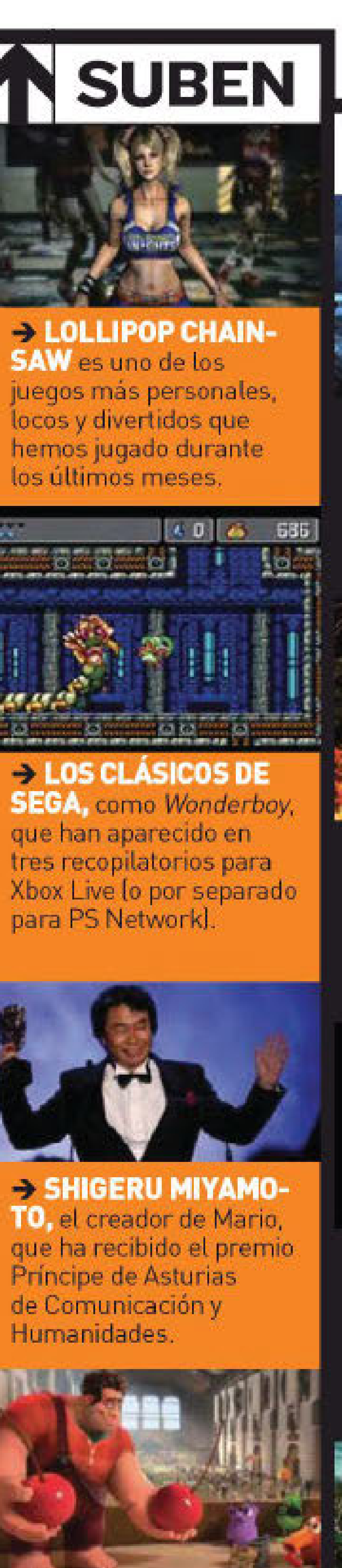
No pido que la próxima generación empiece ya este año, pero creo que sí deberían haber ofrecido los primeros detalles, de cara a lanzarla en 2013 o 2014. La actual generación ya languidece: empezó en 2005 con Xbox 360, y la gasolina se le agota. Kinect y Move debían añadir una vida extra al panorama actual, pero se han quedado en medias tintas. Esperemos que, al menos, Wii U venda bien desde su salida al mercado, y así Sony y Microsoft se suban al carro. Los jugones necesitan un poco de ilusión.

Borja Abadíe
Colaborador de Hobby Consolas

No necesito mejores gráficos

No creo que sea el momento indicado para arriesgar tanto dinero en una nueva generación. Lo verdaderamente importante, como siempre, son los juegos. No tengo ningún reparo en estar jugando un par de años más con las actuales consolas. El problema es que no se mostraron tantos juegos buenos y novedosos como nos hubiese gustado. ¿De verdad que si *Gears, Halo, The Last of Us o Watch Dogs* hubiesen sido para las nuevas consolas nos habrían gustado más? Me niego a aceptarlo.

SUBEN



→ **LOLLIPOP CHAINSAW** es uno de los juegos más personales, locos y divertidos que hemos jugado durante los últimos meses.

→ **LOS CLÁSICOS DE SEGA,** como *Wonderboy*, que han aparecido en tres recopilatorios para Xbox Live (o por separado para PS Network).

→ **SHIGERU MIYAMOTO,** el creador de Mario, que ha recibido el premio Príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades.

→ **ROMPE RALPH,** la película de Disney dedicada a los videojuegos, tiene una pinta excelente. ¡Y montones de cameos!

BAJAN

→ **EL RETRASO** de juegos tan esperados como *Tomb Raider* o *Aliens Colonial Marines* hasta principios de 2013.

→ **JUEGO DE TRONOS.** Parece un título precipitado, con un desarrollo encorsetado, que no está a la altura de la serie.

→ **EL FUTURO INCIERTO** de Silicon Knights (*Too Human*, *Eternal Darkness*) tras perder un juicio contra Epic Games.

→ **EL CIERRE DE SERVIDORES** de juegos como *SOCOM* (para PS2 y PSP) y *Metal Gear Online* en PlayStation 3.

→ ¡ASÍ SE HABLA!

Shigeru Miyamoto
Creador de *Super Mario, Zelda* y *Donkey Kong*

"Estoy muy satisfecho con 3DS tal y como es. Creo que es la mejor consola portátil de la generación."

Peter Molyneux
Creador de *Fable* y ex director de Lionhead.

"(Microsoft) sigue de forma obsesiva los pasos de Sony. Su catálogo exclusivo siempre ha sido muy fuerte."

Yoshinori Ono
Productor de *Street Fighter IV.*

"Quiero que escribas que Capcom sobreexplota a Ono. Capcom no permite que haya un sindicato."

LOS MÁS VENDIDOS

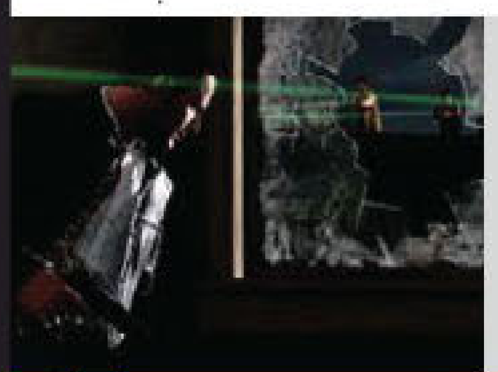
Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 31 DE MAYO

DATOS CEDIDOS POR GAME

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Max Payne 3	(PS3)	-	1
2	Sniper Elite V2	(PS3)	-	1
3	Pro Evolution 2012	(PS3)	3	7
4	Mario Party 9	(Wii)	9	3
5	FIFA 12	(PS3)	8	2
6	COD: Modern Warfare 3	(PS3)	1	7
7	Fórmula 1 2011	(PS3)	-	1
8	Max Payne 3	(360)	-	1
9	Super Mario 3D Land	(3DS)	-	1
10	Uncharted: El Abismo...	(PSV)	-	1



Max Payne 3
La mala vida de este veterano de los videojuegos, resucitado por Rockstar para la causa, ha cautivado a los jugones de todo el mundo, incluidos los españoles. A eso de pegar balazos no le gana nadie al bueno de Max.

Sniper Elite V2
Ser francotirador en la Segunda Guerra Mundial era un trabajo de armas tomar, y más en pleno corazón de la Alemania nazi.

Por consolas

PS3
1 Max Payne 3
2 Sniper Elite V2
3 Pro Evolution 2012
4 FIFA 12
5 COD Modern Warfare 3

XBOX 360
1 Max Payne 3
2 Forza Motorsport 4
3 Gears of War 3
4 Sniper Elite V2
5 Pro Evolution 2012

Wii
1 Mario Party 9
2 Michael Jackson
3 Just Dance 3
4 PokePark 2
5 FIFA 12

3DS
1 Super Mario 3D Land
2 Mario Kart 7
3 Kid Icarus Uprising
4 Mario Tennis Open
5 Sonic Generations

PS VITA
1 Uncharted
2 FIFA Football
3 Mortal Kombat
4 Virtua Tennis 4
5 Unit 13

PSP
1 Pro Evolution 2012
2 Invizimals: Tribus...
3 Sonic Rivals 2
4 MGS Peace Walker
5 AC: Bloodlines

NDS
1 Inazuma Eleven 2: Tor.
2 Inazuma Eleven 2: Ven.
3 New Super Mario Bros
4 Inazuma Eleven
5 Pokémon Blanco

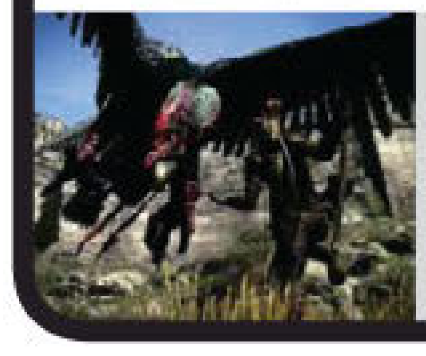
PS2
1 Pro Evolution 2012
2 GTA Trilogy
3 MGS 3: Snake Eater
4 FIFA 12
5 NBA 2K12

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 21 al 27 de mayo — Datos cedidos por VGChartz

1 Dragon's Dogma PS3
2 Mario Tennis Open 3DS
3 Uta no Prince-Sama: Debut PSP
4 Dragon's Dogma Xbox 360
5 Mario Party 9 Wii
6 The Idolmaster: Gravure For You! Vol. 8 PS3
7 Steins; Gate: Hiyoku Renri no Darling PS3
8 Fire Emblem: Kasukei 3DS
9 Steins; Gate PS3
10 Jyuzaengi: Engetsu Sangokuden PSP



Dragon's Dogma. Este RPG de acción ha encandilado a los jugones japoneses, incluso en su versión para Xbox 360, cuyas ventas suelen ser muy discretas por allí.

En EE.UU.

Del 20 al 26 de mayo — Datos cedidos por VGChartz

1 Ghost Recon: Future Soldier Xbox 360
2 Ghost Recon: Future Soldier PS3
3 Max Payne 3 Xbox 360
4 Dragon's Dogma Xbox 360
5 Dragon's Dogma PS3
6 Max Payne 3 PS3
7 Sorcery PS3
8 Skylanders: Spyro's Adventure Wii
9 Mario Tennis Open 3DS
10 Mario Party 9 Wii

Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier. Los shooters siempre son sinónimo de éxito en el mercado yanqui. Estos soldados del futuro se han adueñado tanto de Xbox 360 como de PS3.

En Gran Bretaña

Del 20 al 26 de mayo — Datos cedidos por VGChartz

1 Ghost Recon: Future Soldier Xbox 360
2 Max Payne 3 Xbox 360
3 Max Payne 3 PS3
4 Ghost Recon: Future Soldier PS3
5 Dragon's Dogma Xbox 360
6 Dragon's Dogma PS3
7 Dirt Showdown Xbox 360
8 Mario Tennis Open 3DS
9 FIFA 12 Xbox 360
10 Sniper Elite V2 Xbox 360

Dirt Showdown. La mezcla de destrucción y velocidad de este "spin off" de la famosa saga de conducción de Codemasters se cuela en la lista británica a base de turbos y choques.

La cifra

3.000.000

de Max Payne 3 se vendieron en la primera semana en la que el juego salió a la venta.

ANUNCIO **PRÓXIMA GENERACIÓN**

Los motores que moverán el futuro

La próxima generación de consolas aún no ha llegado, pero dos de sus motores gráficos ya nos están asombrando por su calidad: Luminous Engine, de Square-Enix, y Unreal 4, de Epic.

El E3 2012 se ha saldado sin la aparición de las sucesoras de PS3 y Xbox 360. Sin embargo, Square-Enix y Epic Games sí que han mostrado los motores gráficos que les tienen preparados: el Luminous Engine y el Unreal Engine 4, respectivamente.

El primero se presentó con un tráiler titulado *Agni's Philosophy*, inspirado en *Final Fantasy*, aunque no pertenece a ninguna entrega de la saga. La demo, con imágenes en tiempo real, empezaba mostrando la potencia del motor para jugar con los rayos de sol y sus efectos. Luego cambiaba a una refriega con disparos, chispazos y polvo, para acabar con la huida de una misteriosa chica en un dragón, con un tremendo paisaje a sus pies. El motor es para la próxima generación, pero ya en ésta podría empezar a aprovecharse.

El Unreal 4, por su parte, se presentó con una demo en que se veía a un extraño ser que, al levantarse, provocaba una riada de lava, fuego y desprendimiento de piedras. Los chispazos o la nieve de una ventisca dan cuenta también del grado de detalle al que se llegará. Epic afirma que será muy fácil y rápido trabajar con él, así que seguramente será tan usado como el Unreal 3. ✶

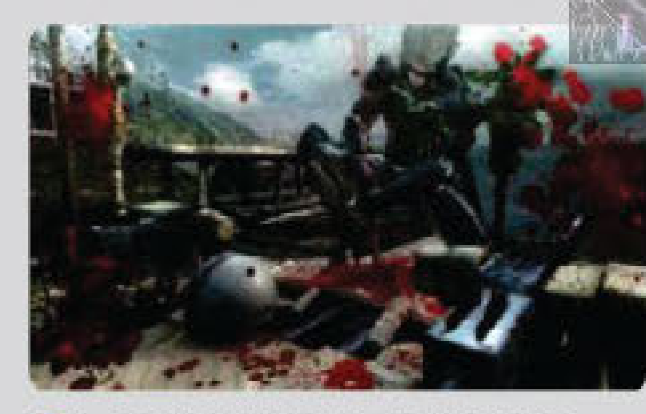
EL LUMINOUS ENGINE se presentó con una demo técnica llamada *Agni's Philosophy*. Está inspirada en *Final Fantasy*, pero no os hagáis ilusiones (aún).

EL UNREAL ENGINE 4 se mostró con un personaje genérico que recordaba al Sauron de las películas de El Señor de los Anillos. Su aspecto es genial.

EL UNREAL ENGINE 4 llevará los efectos de luz a otro nivel, como muestran las chispas de los disparos, los hechizos o el fuego.

LUMINOUS Y UNREAL 4 APOSTARÁN AL MÁXIMO POR LOS EFECTOS DE LUZ Y PARTÍCULAS

NOTICIAS BREVES



→ LA KATANA DE RAIDEN, EN VERSIÓN ANTICIPADA

Konami ha anunciado que premiará con una demo de *Metal Gear Rising Revengeance* a quienes adquieran *Zone of the Enders HD Collection*. Dicha recopilación saldrá para PlayStation 3 y Xbox 360 en otoño, y permitirá ver un anticipo de la nueva y salvaje aventura de Raiden, que llegará a nuestras consolas a principios de 2013.

→ LOS MUERTOS DE DEAD ISLAND RECOBRAN VIDA

Deep Silver ha anunciado *Dead Island Riptide*, una nueva entrega de su joven saga de zombis. Por ahora solo se sabe que lo está desarrollando Techland y que, al final del verano, se anunciarán los detalles con mayor profundidad. Los zombis volverán a erguirse en la isla.

→ HIRONOBU SAKAGUCHI ES EL FICHAJE ESTRELLA

El Gamelab 2012 premiará a Hironobu Sakaguchi, creador de *Final Fantasy*, con el galardón Leyenda Gamelab por su contribución a la industria con la mítica franquicia de Square. Se celebrará en Barcelona del 28 de junio al 1 de julio.

→ ¿UN NUEVO SHOOTER DE BUNGIE PARA 2013?

Según el diario *Los Angeles Times*, en otoño de 2013 podría llegar el primero de los cuatro shooters con multijugador a los que Bungie se comprometió al firmar su acuerdo con Activision. El juego saldría en exclusiva para 360 y su sucesora, y en 2014 llegaría a PS3.

NOTICIA XBOX 360-PS3

El "killer" del fútbol apura su período de preparación

FIFA 13 pulirá la IA, los regates, el motor de impactos y las recepciones, en búsqueda del fútbol más real de su historia.

La temporada 2012-13 ya está en marcha, y nosotros **hemos tenido la ocasión de jugar a una versión inicial de** ***FIFA 13***. Si *FIFA 12* parecía ya un techo difícil de superar, la nueva entrega irá un paso más allá, en el intento de **plasmar la intensidad y la toma de decisiones de un partido real.** Habrá **cinco grandes mejoras jugables:** la IA en ataque, un sistema de regates más completo, el contacto con el balón, el motor de impactos y el lanzamiento de faltas.

En los partidos que pudimos jugar, se observaba la **mayor inteligencia de los jugadores** en sus movimientos hacia el área rival: se frenan para no caer en fuera de juego, trazan curvas, tiran desmarques a la espalda de los defensas...

El **nuevo sistema de regates recuerda, en buena medida, al de** ***FIFA Street***. Así, el control

ENTREVISTA A DAVID RUTTER, PRODUCTOR DE LA SAGA FIFA

"Este año queríamos captar el drama y lo impredecible del fútbol real"

El mandamás de la franquicia ***FIFA*** **estuvo de visita en las oficinas de EA en Madrid. Tan simpático como siempre, lamentó que la final de la Champions no hubiera sido un Madrid-Barça, pero respondió gustoso a nuestras preguntas futbolísticas:**

De todas las novedades de ***FIFA 13***, **¿cuál es la que más destacarías?**
Es difícil quedarse con una sola cosa, porque todas están cohesionadas. En *FIFA 12* introdujimos el motor de colisiones, la defensa táctica y los regates de precisión, pero a veces, no eran del todo realistas. Este año queríamos captar el drama y lo impredecible del fútbol real. Con la IA de ataque mejorada, el equipo se comporta como un todo orgánico, y no como una mera suma de individualidades.

EL FUTBOLERO AZNAR pudo charlar con David Rutter, que estuvo muy hábil para regatear algunas preguntas.

LOS MOVIMIENTOS DE LA IA EN ATAQUE han mejorado: los compañeros tiran desmarques a la espalda de la defensa, reculan para no caer en fuera de juego...

LOS JUGADORES serán muy fidedignos, tanto en la semejanza de los rostros como en sus movimientos. Fijaos en el remate de Drogba y en la palomita de Neuer.

va más allá de los ya consolidados 360º de las últimas entregas. Ahora, podemos fintar con el cuerpo, hacer cambios de ritmo o pisar la bola hacia atrás. Esa mejora entroncará con el **pulimento del motor de impactos** que introdujo *FIFA 12* que, ahora, permite agarrar de verdad de la camiseta y derribar al rival.

El **contacto con el balón** también es más impredecible. En las entregas previas era habitual que cualquier jugador "pinchara" los pases como si fuera Ronaldinho. Ahora, dependiendo de la calidad del futbolista, de la postura o de si está "cuerpeando" con un rival, los controles tienden a ser más imprecisos. Por ejemplo, puede pasar que un defensa se trague un pase en largo y deje a su portero a merced del delantero.

Por último, el lanzamiento de faltas se ha modificado, tanto en ataque como en defensa. Si nos toca chutar, podemos reunir hasta a tres jugadores alrededor de la bola, para amagar el disparo y tirar desmarques o hacer una dejada atrás. Si nos toca defender, podemos meter y sacar jugadores de la barrera, saltar en todo momento o hacer la trampa de adelantarnos unos pasitos (a riesgo de que el árbitro nos saque tarjeta).

La versión de Xbox 360 será compatible con Kinect. Así, sin necesidad de pausar el juego, podremos ordenar sustituciones, cambiar formaciones, dar órdenes (en el modo "Conviértete en profesional") y... ¡protestar al árbitro, lo que quizá condicione sus decisiones!

El sistema EA Sports Football Club también se agrandará, con compatibilidad con iPhone, iPad, iPod Touch y Android. También se podrán compartir contenidos en Facebook y trasladar los puntos de experiencia conseguidos en *FIFA 12*.

"EL SISTEMA EA SPORTS FOOTBAL CLUB HARÁ DE *FIFA 13* UNA GRAN RED SOCIAL"

LAS RECEPCIONES DE BALÓN ya no serán "de imán". Tocará fijarse en la fuerza y la dirección de la pelota, y habrá muchas imprecisiones y segundas jugadas.

El sistema de regates bebe de los planteamientos de *FIFA Street*. ¿Realmente cambia respecto al control en 360º que ya introdujisteis con *FIFA 10*?

Sí, la nueva mecánica de dribbling es más impredecible y creativa. Hay un montón de cosas nuevas: ya no es sólo que sea en 360º, sino que hay mayor variedad de regates, importancia de mantener ángulos... Es más natural, creíble e impredecible para los defensas.

En cuanto al motor de impactos, ¿qué margen de mejora tienen las segadas, los forcejeos y los agarrones respecto a los de *FIFA 12*?

El año pasado hubo una gran actualización técnica. Añadió consistencia al juego, pero no lo cambió, realmente. Seguía siendo el mismo. Este año, los agarrones y los empujones son mejores. Tienen un efecto tangible en la jugabilidad, ya que podemos derribar a los rivales.

Entonces, va todo encaminado a que los partidos parezcan más reales, ¿no?

Sí. El objetivo era generar drama, realismo y cosas impredecibles, como en el fútbol de verdad. Quien juegue al fútbol, lo sabrá: hay que considerar factores como la fuerza del balón, si te están agarrando, los movimientos de los compañeros...

¿Y qué hay de las faltas tácticas?

Es un sistema complejo. Buscábamos crear una jugabilidad más profunda, que no todo se redujera a chutar a puerta. Ahora, hay una variedad de decisiones impredecible.

En los partidos que hemos podido jugar, hemos notado que el rostro de futbolistas "de clase media" como Mata, Busquets o Alexis ha mejorado sobremanera, un poco en la línea de *UEFA Euro 2012*. ¿Va a dar *FIFA 13* un salto cualitativo en este aspecto?

Es un apartado en el que siempre estamos intentando mejorar, pero, por ahora, no puedo avanzar nada...

Finalmente, sabemos que Messi ha fichado por EA Sports y es de suponer que saldrá en la portada. ¿Alguna pista sobre sus posibles compañeros "de caja"?

Ninguna. Lo único seguro, por ahora, es que la carátula incluirá el logotipo de *FIFA 13* (risas).

¿Sabes qué...
actor inspiró el personaje Johnny Cage, de la saga de lucha Mortal Kombat?
RESPUESTA EN LA PÁGINA 22 »

en voz baja

por javier abad

→¡Hola amigos! Aunque del E3 han salido un montón de noticias, no penséis que los rumores se han apagado. Uno de ellos es inquietante, porque dice que **Sony ha patentado una tecnología que pausa los juegos para mostrar publicidad.** A la vuelta se rebobinaría el juego unos segundos, pero la verdad es que no me sirve de consuelo. A ver si hay suerte y la idea no prospera, porque suena fatal.

→Vamos ahora con una curiosidad: ni siquiera sabemos nada aún del tercer capítulo de la saga *Just Cause* y Square Enix ya ha registrado un par de dominios de internet **con el nombre *Just Cause 4*.** Está claro que el juego de Avalanche tiene futuro, ¿no?

→La **ausencia de *GTA V*** en el E3 descarta casi definitivamente su lanzamiento en 2012. Ahora las apuestas se decantan por que saldrá en este año fiscal, lo cual apunta a una presentación por todo lo alto hacia octubre-noviembre y una **salida a la venta en marzo de 2013.**

→La conferencia de Nintendo dejó un sabor de boca amargo a todos los que esperaban que se centrara en el catálogo de juegos "hardcore" para **Wii U**. ¿A vosotros os ha pasado? Bueno, quizá os reconforte saber que se rumorea que la nueva consola de Nintendo recibirá **su propia versión de *Splinter Cell Blacklist*** y, atención, también de ***Call of Duty Black Ops II***. ¿Qué, como se os ha quedado el cuerpo?

NOTICIA CURSOS

La enseñanza de videojuegos, al alza en España

U-Tad imparte tres másteres especializados para quienes deseen hacer carrera en el diseño de juegos.

Los videojuegos son el sector del ocio audiovisual más boyante en España. Aprovechando eso, U-tad, el Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital, ofrece a los apasionados de los videojuegos una completa oferta de formación de postgrado, tanto en creación y programación como en diseño visual y artístico. Son tres los máster que se pueden cursar: Programación de videojuegos, Game design y Arte y diseño visual de videojuegos. Para ir calentando motores, U-tad nos ha trasladado las que, según Pyro Studios, los creadores de la saga *Commandos*, son las cinco claves para el éxito en el diseño de videojuegos. En primer lugar se precisa un estilo visual apoyado en un potente motor gráfico. Después, un protagonista carismático. En tercer lugar, el efecto de libertad de los "sandbox". En cuarto, la multiplicidad de opciones y cosas que hacer. Por último, el juego online. Id barruntándolo, porque habréis de tenerlo en cuenta.

LA OFERTA DE MÁSTERES de U-Tad es excelente para quienes se quieran dedicar a crear juegos.

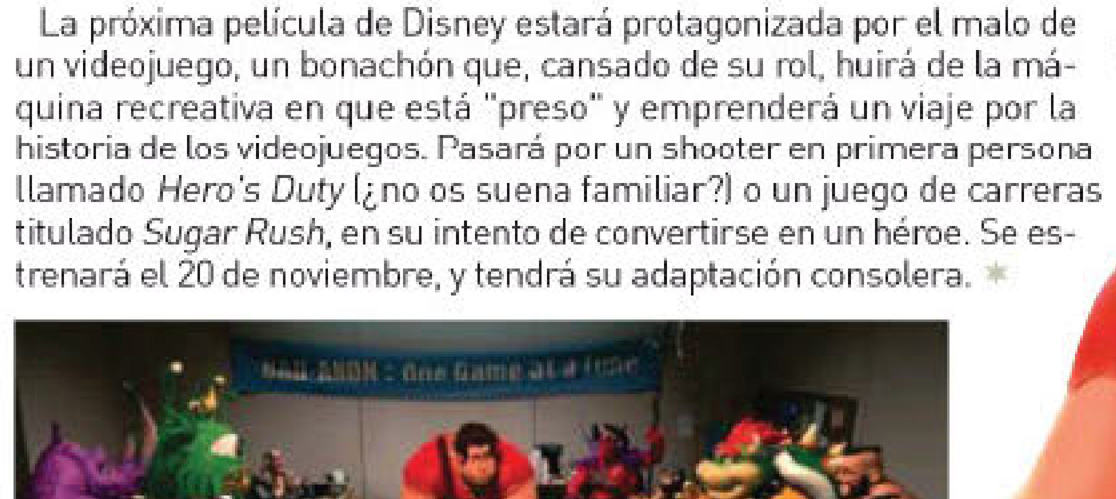
U-TAD está en Madrid, y pone a disposición de sus alumnos los medios más avanzados del momento.

PRÓXIMO ESTRENO CINE

Un malo consolero de buen corazón

¡Rompe Ralph!, la nueva película de animación de Disney, se basará en los videojuegos y tendrá su propia adaptación.

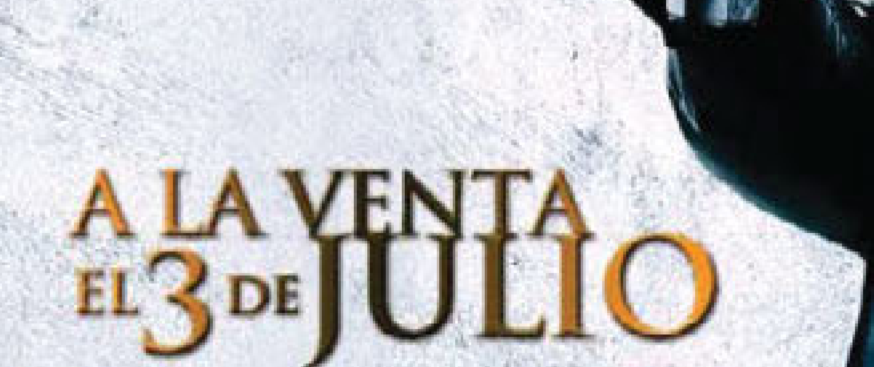
La próxima película de Disney estará protagonizada por el malo de un videojuego, un bonachón que, cansado de su rol, huirá de la máquina recreativa en que está "preso" y emprenderá un viaje por la historia de los videojuegos. Pasará por un shooter en primera persona llamado *Hero's Duty* (¿no os suena familiar?) o un juego de carreras titulado *Sugar Rush*, en su intento de convertirse en un héroe. Se estrenará el 20 de noviembre, y tendrá su adaptación consolera.



ROMPE RALPH pedirá consejo a "malotes" como Bowser, Robotnik, Zangief o el coco de *Pac-Man*.

KATE BECKINSALE

UNDERWORLD
EL DESPERTAR

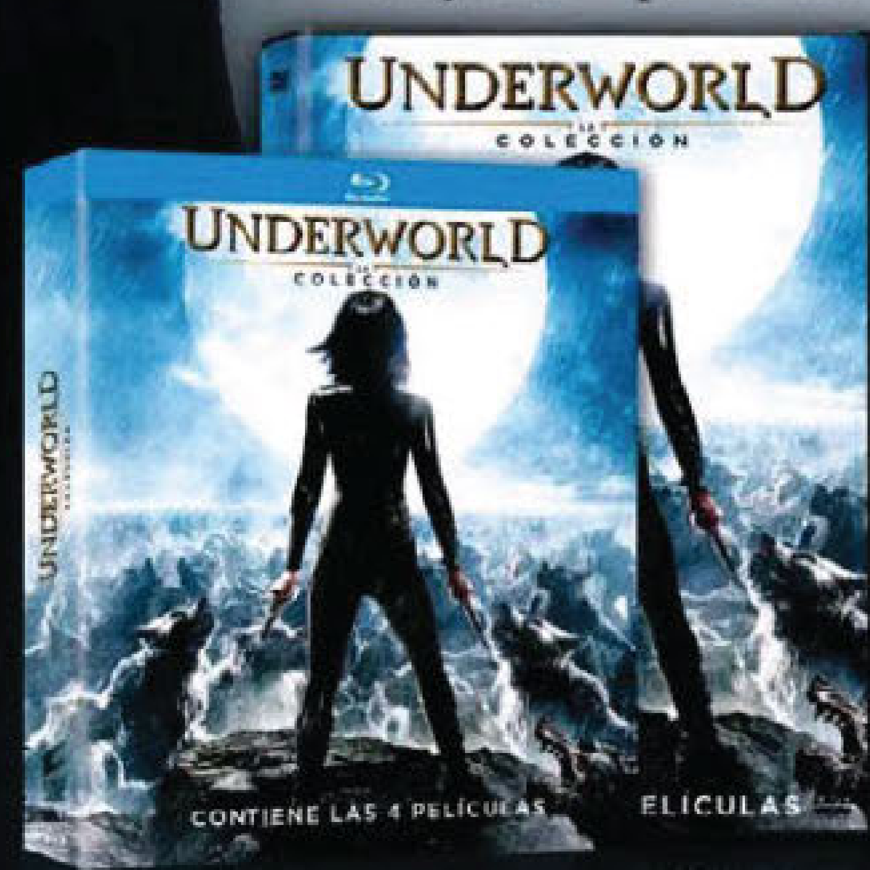


Y PLATAFORMAS DIGITALES

También disponible la

con la saga completa en

Incluye las 4 películas



SONY PICTURES

Visto así...

por Melissa
melissa@axelspringer.com

Esto no Es lo que Era

Una decepción para los entendidos, una entelequia para los profanos. Eso ha sido la **Electronic Entertaiment Expo** (aka E3) de este año, celebrada en Los Ángeles. Allí se han dado cita las principales firmas de consolas y profesionales del sector en el salón internacional más importante del mundo a nivel videojueguil.

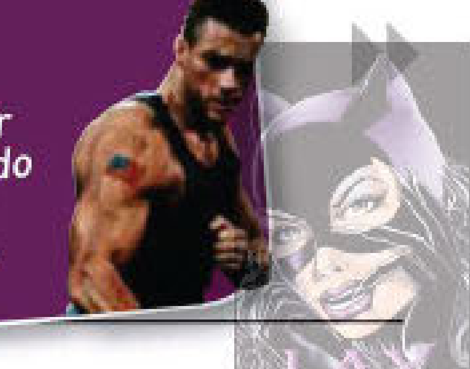
Debería haber sido el lugar idóneo para presentar las especificaciones de nuevos dispositivos que

LO MÁS CONCURRIDO del E3: el puesto de los perritos calientes.

estén por llegar, novedades en las nuevas ediciones de juegos, etc. Pero ¿qué ha sido realmente? La confirmación de lo que se esperaba: **un evento algo tristón** en el que además de no haber muchas alegrías a nivel de novedades, se ha notado **cierta dejadez respecto a 2011**: por ejemplo, ¿qué ha sido del tan traído y llevado 3D?

A nivel informativo, ni chicha ni limoná: entre la crisis galopante (rescate bancario incluido) que da más miedo que la bruma de *Silent Hill*, los preliminares antes del debut de la roja en la Eurocopa y Roland Garros, creo que este año **no se ha enterado ni dios de que se ha celebrado la E3**. En el paladar, sabor agridulce: pocas ideas, poca inversión y poco de todo. Normal que los informativos no se hagan eco.

Las Vegas, Nueva York, Nueva Orleans o San Francisco, dondequiera que se celebre el E3 de 2013 esperamos que las cosas hayan cambiado a mejor.



¡Van Damme! Los creadores iban a hacer un juego basado en Soldado Universal, pero no salió y "reciclaron" el personaje.

ANUNCIO **PS3 - XBOX 360**

Los viejos shooters en primera persona nunca mueren

La remasterización de Doom 3, el juego de 2004, llegará en otoño de este año.

Id Software sentó en su día la piedra angular de los shooters subjetivos, con sagas como *Doom* o *Wolfenstein*. El próximo otoño, según ha anunciado Bethesda, disfrutaremos en PS3 y Xbox 360 *Doom 3: BFG Edition*, una remasterización del juego que deslumbró en PC y la primera Xbox. Además del desarrollo original, se incluirán la expansión *Resurrection of Evil* y siete niveles inéditos titulados "La misión perdida". Por si fuera poco, el pack incluirá *Doom* y *Doom II*, además de compatibilidad con 3D y logros.

LOS DEMONIOS intentarán arrasarnos, pero, aunque estén remasterizados, seguirán cobrando lo suyo, es decir, mucho plomo.

PRIMEROS DATOS **PS3 - XBOX 360**

Repeliendo a los invasores

Defiance, un shooter masivo online, se basará en una serie de ciencia ficción que verá la luz en abril de 2013.

En un mundo arrasado por la guerra, humanos y extraterrestres tendrán que convivir y hacer frente a hordas invasoras. Es el argumento de *Defiance*, un ambicioso proyecto que, en 2013, lanzará paralelamente al mercado una serie de televisión y un videojuego. Será un shooter en tercera persona, con batallas masivas y cooperativo online. El tráiler del juego recuerda sobremanera a *Halo*, tanto por la estética como por el uso de vehículos, como quads y todoterrenos.

Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN

JULIO

1

EVENTO

EL GAMELAB tomará la Ciudad Condal entre el 27 de junio y el 1 de julio. Las puertas estarán abiertas para el gran público a partir del día 28. ¡No os lo perdáis!

6

3DS

THEATRHYTHM FINAL FANTASY revivirá las melodías más famosas de las 13 entregas de la fantástica saga de Square-Enix.

13

PS3-360

INVERSION unirá gravedad y disparos en el mismo pack. La manzana de Newton será una cosa de aficionados en comparación con los cambios de gravedad de este shoot'em up.

20

3DS

KINGDOM HEARTS 3D nos pondrá en la piel de Sora y Riku, que, acompañados de personajes de Disney, lucharán a base de golpes de llave.

1

EVENTO

EURO 2012. La final de la Eurocopa se disputará en el Estadio Olímpico de Kiev. ¡Ojalá esté España!

6

Wii

BEAT THE BEAT: RHYTHM PARADISE se servirá de 50 estrafalarios minijuegos basados en el ritmo musical.

6

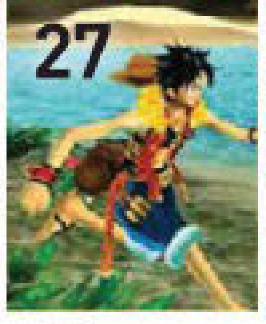
CINE

THE AMAZING SPIDERMAN enfrentará en la gran pantalla al bueno de Peter Parker con el Lagarto.

20

CINE

BATMAN. Christopher Nolan cerrará su trilogía del Caballero Oscuro con una película rompedora.



27

3DS

ONE PIECE UNLIMITED CRUISE SP2 llevará a Luffy y su tripulación a recorrer los siete mares.

27

PS3-XBOX 360 – WII-DS-3DS

MADAGASCAR 3 se inspirará en la peli de Dreamworks. Las pruebas circenses serán la base.

27

EVENTO

LOS JJ.OO. DE LONDRES 2012 se celebrarán entre el 27 de julio y el 12 de agosto. Ya falta muy poquito.

AGOSTO

19

3DS

NEW SUPER MARIO BROS 2 será el debut de Mario en 2D en la portátil 3D de Nintendo.

31

PS3-360

SLEEPING DOGS nos dará libertad para llenar de acción las calles de Hong Kong.

3

PS3-360

RISEN 2 será un RPG en el que habrá que colaborar con piratas para derrotar a las criaturas marinas.

10

CINE

PROMETHEUS, de Ridley Scott, será la historia de una expedición a otro planeta... que acabará muy mal.

21

PS3-360

SNIPER GHOST WARRIOR 2 nos volverá a poner en los ojos de un milimétrico francotirador.

31

PS3

TALES OF GRACE F combinará el RPG japonés con un cuidado estilo visual de animé y "cel shading".

Y PRÓXIMAMENTE...

•Tekken Tag Tournament 2	PS3-360	14 septiembre
•Borderlands 2	PS3-360	21 septiembre
•Dead or Alive 5	PS3-360	28 septiembre
•F1 2012	PS3-360	septiembre
•Far Cry 3	PS3-360	septiembre
•Roksmith	PS3-360	septiembre
•Batman Arkham City GOTY	PS3-360	septiembre
•El testamento de Shelock H.	PS3-360	septiembre
•Brave	PS3-360	verano
•Jet Set Radio	PS Vita	verano
•Resident Evil 6	PS3-360	2 octubre
•Just Dance 4	PS3-360-Wii	4 octubre
•Dragon Ball Z Kinect	Xbox 360	5 octubre
•Rocksmith	PS3-360	11 octubre
•Dishonored	PS3-360	12 octubre
•XCom Enemy Unkown	PS3-360	12 octubre
•Forza Horizon	Xbox 360	13 octubre
•Just Dance Disney Party	360-Wii	23 octubre
•Medal of Honor Warfighter	PS3-360	26 octubre
•Assassin´s Creed 3	PS3-360	31 octubre
•S. Monkey Ball Banana Splitz	PS Vita	26 octubre
•Assassin´s Creed 3	PS3-360	31 octubre
•Assassin´s Creed 3 Liberation	PS Vita	31 octubre
•NBA Live 13	PS3-360	octubre
•WRC 3	PS3-360-Vita	octubre
•Halo 4	Xbox 360	6 noviembre
•Call of Duty: Black Ops II	PS3-360	13 noviembre
•Hitman Absolution	PS3-360	20 noviembre
•Epic Mickey 2	PS3-360-Wii	22 nov.
•Wonderbook	PS3	noviembre
•Epic Mickey 2	PS3, 360, Wii	otoño
•Fable The Journey	Xbox 360	otoño
•Castlevania Mirror of Fate	3DS	otoño
•FIFA 13	Todas	otoño
•Street Fighter X Tekken	PS Vita	otoño
•The Last of Us	PS3	otoño

por
Christophe
Kagotani
Corresponsal en Tokio

■ PS3 ■ Acción ■ Sony ■ Lanzamiento: Ya disponible (Japón) / Octubre (España)

DIVIÉRTETE COMO UN ANIMAL

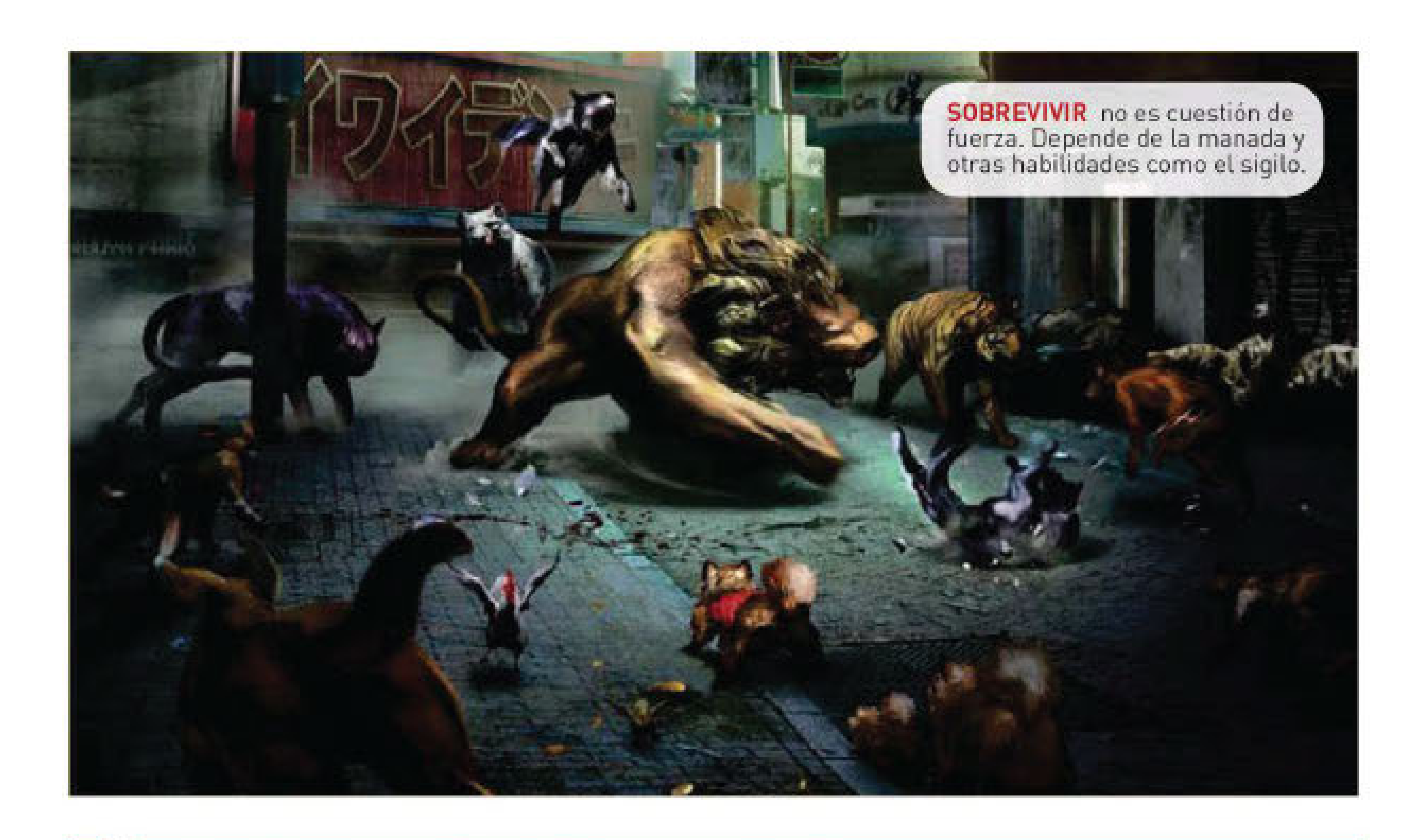
TOKYO JUNGLE

A veces Tokio me parece una auténtica selva... y este sorprendente juego lleva esa metáfora a nuestras PS3.

■ **LOS HUMANOS VAN A EXTINGUIRSE EN MENOS DE CIEN AÑOS**, y sus mascotas pasarán a ocupar el puesto vacante en la cima de la cadena alimentaria. Pero estos bichos (hay más de ochenta especies diferentes y cincuenta razas) no lo van a tener fácil. La ciudad está plagada de especies agresivas como hienas, leones o dinosaurios.

Este planteamiento tan poco convencional es la base de este juego de PlayStation C.A.M.P!, una iniciativa de Sony para jóvenes desarrolladores japoneses. El juego, descargable a través de la Store, ofrece un modo Historia en el que controlamos a un animal determinado por nivel (desde un perro pomerania en busca de comida a un caballo de carreras que necesita compañía) y debemos cumplir misiones hasta descubrir por qué han desaparecido los hombres. En el modo Supervivencia, sin embargo, escogemos cualquier especie y tenemos que aguantar (conseguir alimentos, juntar una manada para defendernos, criar...) el mayor tiempo posible para competir en los rankings online.

➔ **LAS EXCENTRICIDADES NO SE ACABAN NUNCA.** Las especies que desbloqueamos incluyen cocodrilos, elefantes, osos... y además podemos equiparlas con atuendos y accesorios especiales. Cada uno de ellos tiene un modo de cazar y defenderse: los animales pequeños se apoyan en la fuerza del grupo, los más ágiles usan el sigilo y los grandes depredadores confían en su fuerza.



TESTEADORES DE LUJO

LA CAMPAÑA PROMOCIONAL DE TOKYO JUNGLE (que podéis disfrutar en la página web oficial) consiste en vídeos de distintas personalidades de la industria probando el juego. Entre ellos se encuentran Toshihiro Nagoshi, creador de la saga *Yakuza*, Keiji Inafune (*Dead Rising*, *Lost Planet*...) Suda Goichi, que acaba de terminar *Lollipop Chainsaw*, Atsushi Inaba (*Vanquish*), Yoshinori Kitase...

TOSHIHIRO NAGOSHI (SEGA)

KEIJI INAFUNE (COMCEPT)

HIROYUKI KOBAYASHI (CAPCOM)

ÚLTIMA HORA

aquí Tokio

→¿Qué tal todo, amigos? Con el E3 recién concluido, por estos lares ya tenemos fecha para la gran feria de videojuegos del país, nuestro idolatrado Tokio Game Show. Será entre el 20 y el 23 de septiembre (los dos primeros días para empresas, y los dos segundos para el público). La temática será "recuerdos de sonrisas del mundo virtual".

→*Yakuza 5* muestra sus cartas. Saldrá en diciembre y la historia se ambientará dos años después de la cuarta entrega. Junto a la típica Tokio, habrá cinco protagonistas y cinco ciudades: Kazuma (convertido en taxista, en Fukuoka), Saejima (encerrado en prisión, en Sapporo), Akiyama (de viaje de negocios en Osaka), Haruka (encaminándose al abismo en su búsqueda del estrellato) y Shinda (un exjugador de béisbol suspendido por apuestas ilegales, en Nagoya).

→Final Fantasy para iPhone. La conocida saga de rol desembarcará en dispositivos móviles este verano. El juego volverá a las raíces de la saga, con un estilo gráfico en 2D, división de los personajes por oficios y una historia

aquíTokio

en la que luz, oscuridad y cristales se cogerán fuerte de la mano.

→Suda 51, de promoción. El excéntrico y genial productor de juegos

como *No More Heroes* y *Shadows of the Damned* ha estado presentando *Lollipop Chainsaw*, el estrafalario juego de acción protagonizado por una "cheerleader" deseosa de aniquilar zombies a motosierra limpia. Como podéis ver, el bueno de Suda sabe rodearse de buenas compañías.

→Crimson Dragon llega a Xbox Live. El shooter de acción dirigido por Yukio Tutatsugi, responsable

de la mítica saga *Panzer Dragoon*, se estrenó como contenido descargable en Xbox 360 el pasado 13 de junio. Para Europa y Norteamérica, por el momento, no hay fechas confirmadas.

→Daytona USA llega a Ridge Racer. Ya que los "crossovers" están de moda, la versión de PS Vita de *Ridge Racer* recibió el pasado 2 de junio un contenido descargable muy especial: el mítico Hornet Car de Daytona USA, el conocido juego de carreras de Sega.

El blog de kagotani

El dinero, detalle vital de las ventas

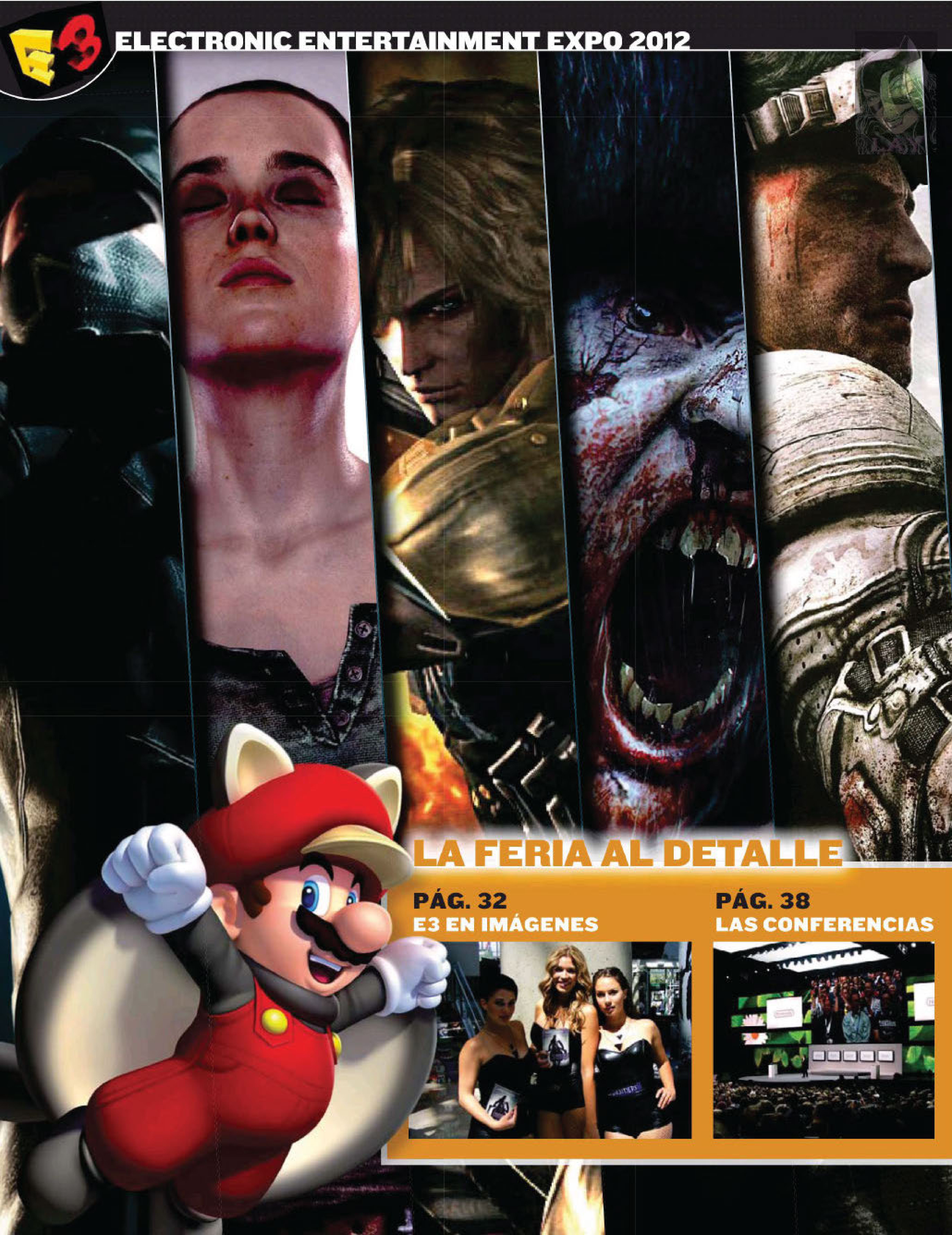
Estamos atravesando una dura crisis económica, y los videojuegos no son una prioridad cuando se complica incluso la vida cotidiana. ¿Por qué comprar una videoconsola? En el pasado, era obvio. En los tiempos de NES, era la forma más nueva y molona de entretenimiento. Con Super Nintendo, las recreativas se metieron en las casas y la gente la compraba igual que se compra una nevera, una televisión o una lavadora. Luego, PlayStation trajo el valioso sello de alta tecnología de Sony, combinado con el CD-Rom y los polígonos. El sistema fue capaz de construir, sobre el legado de Super Nintendo, una base de jugadores de más de 30 años.

Sin embargo, hoy los videojuegos no son nada nuevo. Puedes jugar ya en cualquier dispositivo. Los gráficos preciosistas se han encontrado con dificultades para competir con otros productos más sencillos, especialmente en una etapa marcada por Internet y las redes sociales. Además, los videojuegos se están volviendo cada vez más caros.

PS3 debía llevar la experiencia de juego a una nueva calidad visual, pero esa virtud tuvo poco eco desde el mismo lanzamiento, porque el precio era excesivo. Pedir 60.000 yenes por la consola era inasumible para la gente, que sólo empezó a fijarse en ella cuando el precio bajó de los 35.000 yenes. Lo mismo sucedió con 3DS, que rápidamente redujo su precio de 25.000 a 16.000 yenes. Ahora tenemos el caso de PS Vita. Sorprendentemente, Sony no ha aprendido la lección de PS3 y resulta que, cuando añades todos los complementos necesarios para disfrutar de la portátil, sale muy cara, demasiado. Ni siquiera *Monster Hunter Portable* puede salvar a Vita con esa política de precios. La saga de Capcom no tuvo impacto en PSP hasta que ésta redujo su precio. El precio importa, más que nunca.

« EL PRECIO DE LAS TRES PRÓXIMAS CONSOLAS SERÁ CLAVE PARA LA INDUSTRIA »

Estamos en un mercado de masas, y las compañías necesitan tener un gran parque de consolas para encauzar las ventas, así que es necesario que las políticas de precios de las compañías se ajusten al mayor número posible de usuarios. Podría hablar del E3, pero ahora mismo me interesa mucho más ver cómo las tres futuras plataformas de Nintendo -este año- y de Sony y Microsoft -el próximo- se van a posicionar en el mercado en cuanto a estrategia de precios. La salud del sector dependerá mucho de ello.



LA FERIA AL DETALLE

PÁG. 32
E3 EN IMÁGENES

PÁG. 38
LAS CONFERENCIAS

APOGEO DE LA GENERACIÓN

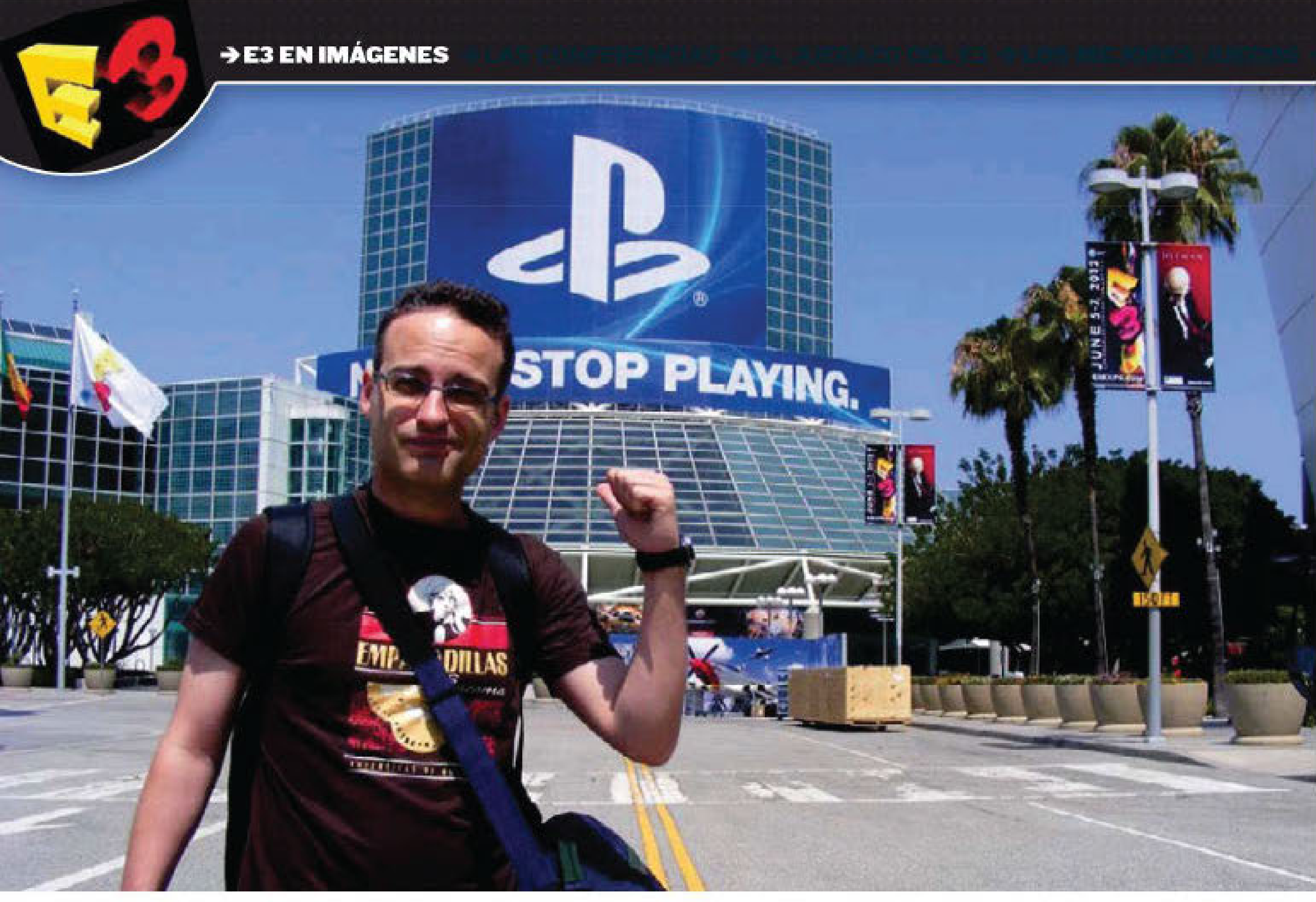
Hemos realizado un despliegue sin precedentes para mostraros los entresijos de este E3 2012 que acaba de terminar. Una feria marcada por la ausencia de nuevas consolas, pero con grandes títulos para las actuales.

Enviados especiales
David Martínez, Daniel Quesada y Gustavo Acero

PÁG. 44
EL JUEGAZO DE LA FERIA

PÁG. 48
LOS MEJORES JUEGOS

PÁG. 76
RANKINGS



Un vistazo por la feria

Antes de sumergirnos en una avalancha de juegos y anuncios, aquí están las imágenes más impactantes de este E3 2012, para que sintáis la feria como si hubierais estado allí.

DIARIO DE VIAJE

DÍA 1

UN LARGO VUELO SEPARA MADRID DE L.A. CARGADOS CON EQUIPAJE DE MANO, DOS CÁMARAS DE VIDEO, TRES ORDENADORES... LOS DE ADUANAS VAN A FLIPAR.

LLEGAMOS A LOS ÁNGELES el sábado por la noche, después de 18 horas de viaje... Las carreteras angelinas no paran de recibir tráfico.

DÍA 2

TOCA DAR UNA VUELTA DE RECONOCIMIENTO Y VISITAR EL CONVENTION CENTER PARA RECOGER NUESTRAS ACREDITACIONES.

COMENZAMOS A GRABAR algunos planos para HobbyNews. También queremos que conozcáis la ciudad y todos sus secretos...

El ambiente que se vive en el show no puede compararse con nada. Las compañías rivalizan por ver quién tiene el stand más grande, los invitados más famosos o la decoración más espectacular. Durante los tres días del E3, el Centro de convenciones de L.A. es el paraíso en la Tierra.

La ciudad de Los Ángeles nos recibió con carteles de videojuegos por todas partes, algunos tan grandes como un edificio.

LLEGAMOS AL CONVENTION CENTER: ya han colgado los carteles publicitarios, pero aún no hay nada de público. Las puertas abren mañana.

CON LAS ACREDITACIONES en la mano (decoradas con publicidad de *Persona 4*), ya podemos acceder al recinto para grabar algunos planos.

DÍA 3

MIENTRAS SE DAN LOS ÚLTIMOS RETOQUES A LA DECORACIÓN DE LOS STANDS, COMIENZA LA RONDA DE CONFERENCIAS.

LA CONFERENCIA DE MICROSOFT es a primera hora de la mañana, pero aun así hay una cola que da la vuelta a la manzana una hora antes.

ENTRE EL PÚBLICO de la conferencia está Kudo Tsunoda, al que veis aquí con una barba algo desmejorada. Ya no se parece tanto a Risto Mejide...

En la zona de Nintendo se montó una feria donde los asistentes podían probar los minijuegos de *Nintendo Land* para Wii U. En cada puesto de juego, una azafata se encargaba de mostrarnos el funcionamiento del mando... y de que no nos quedásemos "apalancados" jugando.

Los disfraces (algunos oficiales, como los de *Aliens*, y otros de cosplayers) le añaden mucho colorido a un evento como éste. Estaban muy currados.

UBISOFT Y EA tienen conferencias en pleno downtown de la ciudad. Las colas de periodistas bloquean la calle.

ANTES DE QUE SONY comience su conferencia, monta un mega-papeo para todos los asistentes.

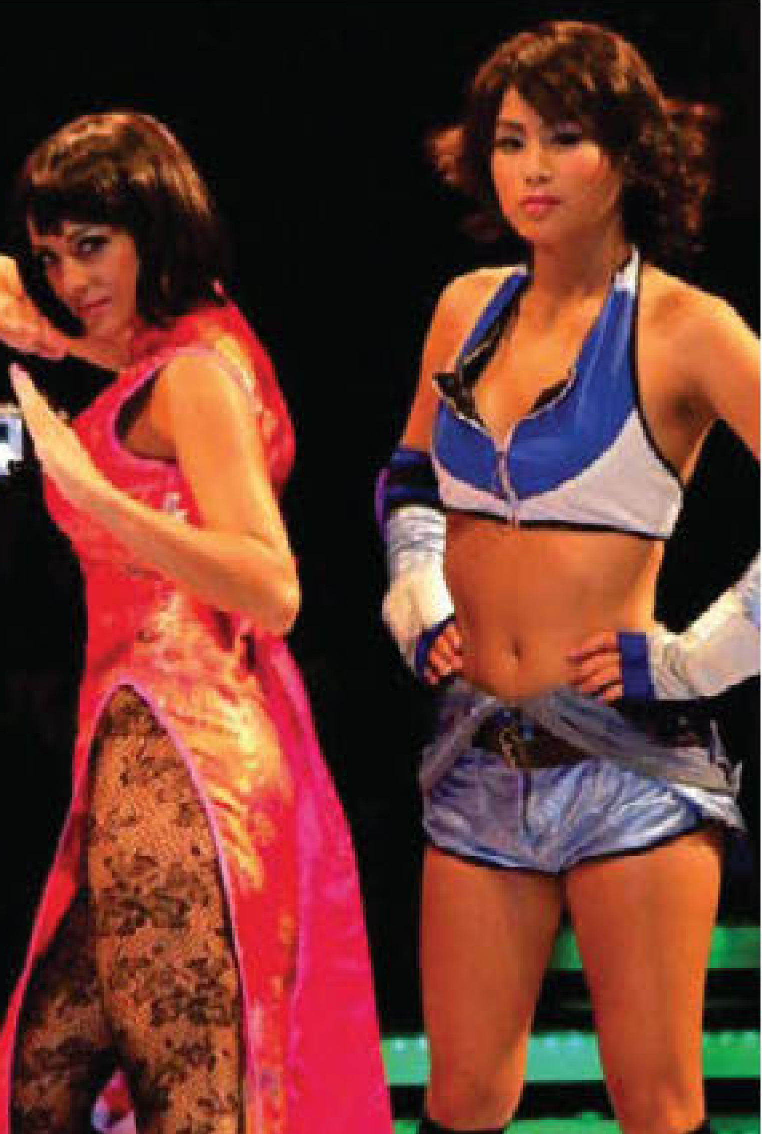
A LA SALIDA, dan a cada uno de los periodistas un código para usar PS Plus durante un año. ¡Detallazo!

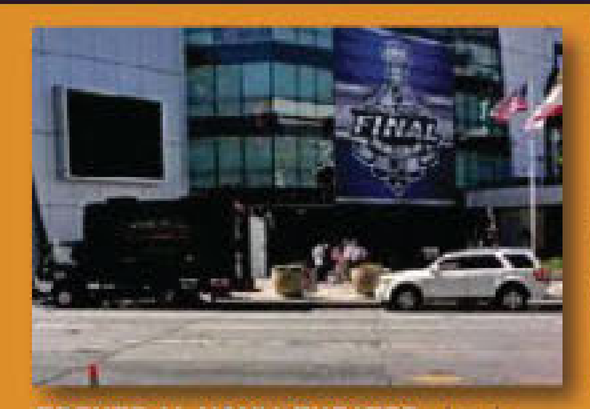
LAS CALLES cercanas al Convention Center ya muestran un cartel de bienvenida. ¡Esto va a comenzar!

¡POR FIN DA COMIENZO LA FERIA! TOCA CORRER DE UN LADO A OTRO PARA CUMPLIR TODAS LAS CITAS.

La afluencia de público ha sido un poco menor que otros años. Se han registrado más de 45.000 visitantes profesionales y 200 expositores. Algunas compañías como THQ tenían su stand fuera.

Las chicas iban más recatadas que otros años, pero seguían siendo igual de guapas y simpáticas. En cuanto nos veían, hacían cola para sacarse una foto con nosotros, y claro, no se lo podíamos negar.





FRENTE AL NOKIA THEATER, donde tiene lugar la conferencia de Nintendo, se juega la final nacional de Hockey.

ENORMES CARPAS se montan para dar acreditaciones a los asistentes a la conferencia nintendera.

UN "CHALAO" intenta convencer a los asistentes al E3 de que los juegos son pecaminosos y te llevan al infierno.

DÍA 5

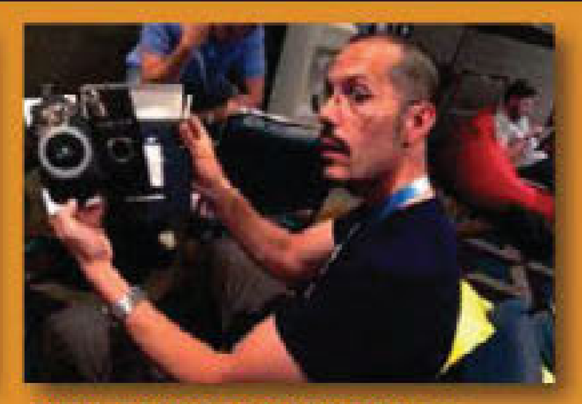
EL SHOW YA ESTÁ EN PLENA EBULLICIÓN. CADA COMPAÑÍA USA TODAS SUS ARMAS PARA ATRAER LA ATENCIÓN DE LOS VISITANTES.

LOS CONCURSOS de baile, instrumentos musicales o hasta cosplay siguen siendo populares.

El área de Microsoft alternaba los juegos "hardcore" como *Halo 4* o *Gears of War Judgment* con zonas reservadas para probar los juegos compatibles con Kinect y un montón de títulos descargables. Tenían los coches de *Forza Horizon* ¡y hasta un warthog de Halo!.

La ciencia ficción fue uno de los temas más recurrentes. Mechas, armaduras futuristas y, por supuesto, criaturas alienígenas con malas pulgas.

LAS AZAFATAS de *Tekken Tag 2* participan en duelos contra los asistentes. ¡No lo hacen nada mal!



EN EL STAND DE BETHESDA dan un regalo de lo más curioso: unos altavoces con cubierta de cartón.

HALO 4 Y RESIDENT EVIL 6 se reparten casi toda la publicidad en los exteriores del Convention Center.

DÍA 6 →

LA AFLUENCIA DE VISITANTES HA BAJADO UN POCO EN ESTE ÚLTIMO DÍA, PERO TODAVÍA QUEDAN MUCHAS COSAS POR VER.

EN LA SALA DE PRENSA, Peter Molyneux toma un café con amigos. Y nadie parece darse cuenta...

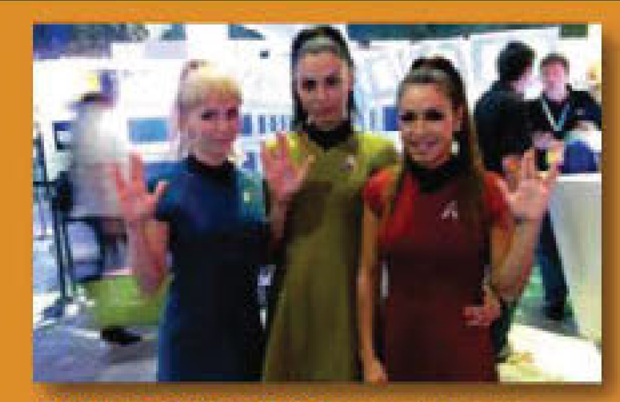
El stand de Sony era enorme, y contaba con una zona reservada para ver metraje exclusivo de sus juegos, probarlos y para entrevistar a los responsables de Naughty Dog o Quantic Dream.

Famosos para dar y tomar. En el sentido de las agujas del reloj Ono y Harada posan con Dani, Gene Simmons (de los KISS), Toshihiro Nagoshi con David, la actriz Aisha Tyler y el rapero Snoop Dog.

TRAS PROBAR BORDERLANDS 2, nos dan un vale para obtener nuestra arma favorita cuando salga el juego.

EN EL STAND DE WATCH DOGS, Miyamoto sale tras haber visto el juego. Por su gesto, parece que le ha gustado.

HAY CARTELES de personas desaparecidas en la zona de *Resident Evil 6*. Una de ellas... ¡es David Martínez!



TOCA DESPEDIRNOS hasta el año que viene. Seguro que estas chicas tan monas también nos van a echar de menos.

→ Dónde **Galen Center** → Cuándo **4 de junio** → Nos gustó **Ofreció mucho catálogo y nuevas funciones**
→ No nos gustó **Estuvo demasiado orientada al público americano**

Microsoft mantiene su estrategia

No ha habido demasiados cambios respecto al año pasado: las franquicias consagradas conviven con Kinect... y las prestaciones de 360 siguen en expansión.

La expectativa de un anuncio en esta conferencia (¿se sacaría la compañía una nueva consola de la manga?) era bastante grande, pero al final no fue así. Microsoft sigue confiando firmemente en Xbox 360 y en sus sagas más conocidas. Como era de esperar, *Halo 4* y *Gears of War Judgment* ocuparon buena parte de la conferencia, que por supuesto terminó con un buen trozo de "gameplay" de *Call of Duty Black Ops II*. Todo eso era previsible: son juegos muy potentes e ideales para una audiencia mayoritariamente norteamericana.

→ EL ESPECTÁCULO al que nos tienen acostumbrados las conferencias "microsofteras" no faltó en esta edición. El ya clásico Don Mattrick (presidente de Microsoft Int. Entertainment) fue el maestro de ceremonias y dio paso a iconos norteamericanos como Joe Montana, Usher o Trey Parker y Matt Stone, los creadores de South Park. Todos ellos promocionaron lanzamientos para Xbox 360 previstos para este año.

→ EL RESTO DE TÍTULOS no incluyó ninguna sorpresa, salvo *Splinter Cell Blacklist*, el retorno de Sam Fisher a la línea clásica. El resto de títulos no por previsibles dejaron de agradar: *Resident Evil 6* o *Tomb Raider* son éxitos asegurados. También tuvo mucho protagonismo la nueva tecnología SmartGlass, que diversificará nuestra forma de jugar.

JOE MONTANA, el veterano del fútbol americano, se echó una partidilla a *Madden NFL 13*. Un tipo de lo más simpático.

EL CANTANTE USHER se marcó una gran actuación para promocionar *Dance Central 3*. Él estará en el juego.

OPINIÓN

DANIEL QUESADA
Jefe de Sección

Juegos robustos y poca innovación

El enorme y variado carrusel de juegos demuestra que 360 sigue en forma y no se necesita un cambio generacional, pero el excesivo conservadurismo en la temática del software ha hecho de ésta una conferencia poco emocionante. SmartGlass puede aportar mecánicas interesantes a medio plazo... si no se estanca como Kinect.

→ Kinect, aún en forma

→ LA COMPATIBILIDAD CON LA CÁMARA de Xbox 360 se está haciendo cada vez más común en el catálogo. De nuevo, se mostraron dos líneas de títulos: los que no la necesitan pero pueden ofrecer una mejor experiencia con ella (como *Splinter Cell Blacklist*, *NFL* o *FIFA 13*, que admitirá comandos de voz) y los que la usarán obligatoriamente, como *Fable: the Journey* o *Wreckateer*. La apuesta de Microsoft por Kinect sigue siendo firme (y esperan grandes ventas con juegos como *Dance Central 3* o *Nike+ Kinect Training*), pero entre el público daba la sensación de que todo lo relacionado con el dispositivo era relleno de la conferencia y que iba destinado a un perfil más "casual".

FIFA 13 incluirá comandos de voz, para gritar "¡pásala!" al compi. Oye, se agradece.

WRECKATEER era como un *Angry Birds* para Kinect. No interesó mucho al personal.

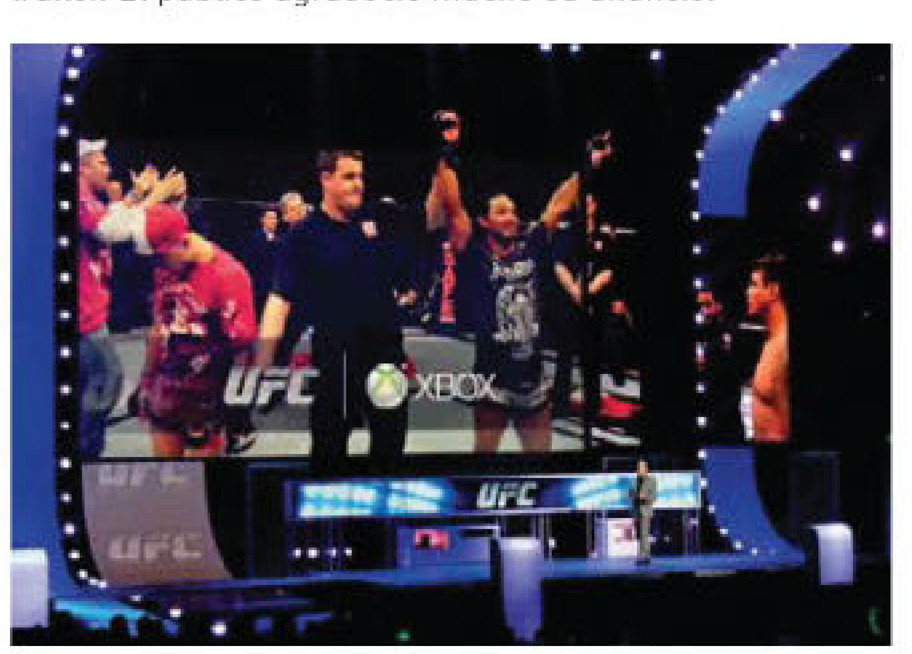
→ Los juegos destacados

No es que hubiera mucho riesgo en la lista de juegos presentados, pero sí hubo muchos títulos sólidos y de éxito contrastado. Además de *Gears of War* y *Halo*, en la conferencia se dio cancha a estos:

FABLE THE JOURNEY mostró un aspecto más completo y sólido que el año pasado, aunque su linealidad y total dependencia de Kinect no acabó de molar a los hardcore.

FORZA HORIZON mostró sus intenciones arcade (habrá una conducción más salvaje que nunca) en un escueto tráiler. El público agradeció mucho su anuncio.

SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH trajo un toque de humor, lo que los asistentes agradecieron con sonoros aplausos. Lo presentaron los creadores de la serie.



UFC, ahora en manos de Electronic Arts (antes era de THQ), también tuvo su momento de protagonismo. Ya sabéis que a los yanquis les van este tipo de tollinas.

¿Qué es SmartGlass?

Los de Redmond siguen apostando por convertir a 360 en el sistema de ocio más completo. Por fin se podrá navegar con Internet Explorer (más vale tarde que nunca) y se lanzará Xbox Music, con una gigantesca librería de vídeos musicales.

Pero su mayor apuesta al margen de los juegos será SmartGlass. Es una tecnología transmedia. Acostumbraos a este "palabro" de moda: viene a significar el uso de diferentes aparatos para abarcar todo lo que un producto audiovisual puede ofrecer. En la conferencia se puso el ejemplo de Juego de Tronos. Desde nuestro móvil o tablet podremos elegir el capítulo, el cual pasará a reproducirse en la tele mientras en el móvil/tablet se ven datos sobre los actores, un resumen del capítulo...

¿Como se usará en los juegos? Por ejemplo, mientras jugamos a *NFL*, plantearemos la estrategia en la pantalla del tablet y luego jugaremos en la tele, a lo Wii U.

→Dónde **Los Angeles Memorial Sports Arena** →Cuándo **4 de junio** →Nos gustó **Los juegos exclusivos para PS3.**
→No nos gustó **Demasiado larga. Los fallos en los juegos de PS Move.**

Sony rinde tributo a los jugadores

Jack Tretton, el máximo responsable de PlayStation, supo manejar una conferencia sin estrellas ni grandes actuaciones, centrada en juegos para las consolas actuales.

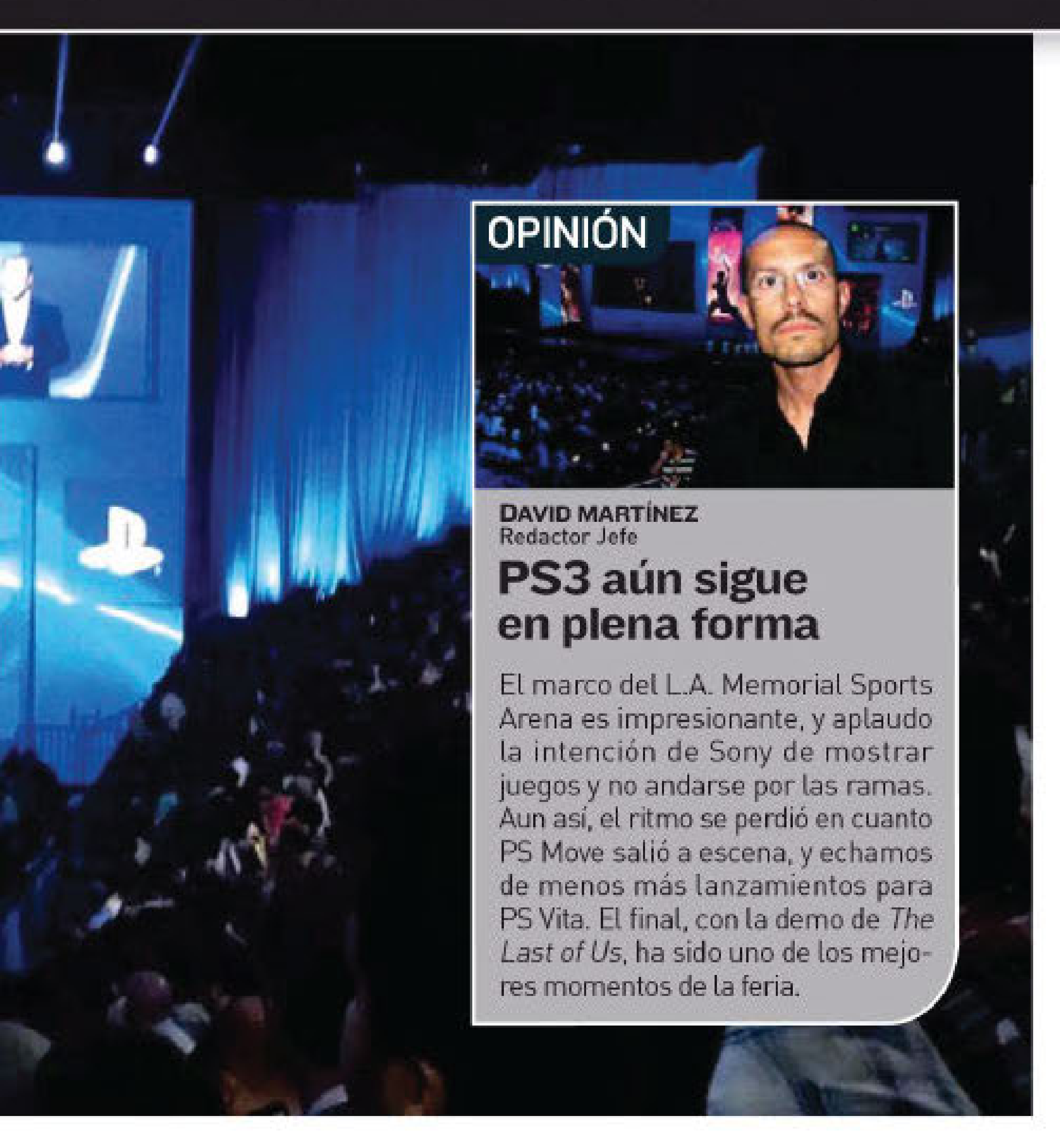
Después de lo que vimos en la conferencia de Microsoft, aún nos quedaba por saber si Sony sería la primera en dar el salto a la nueva generación. Sin embargo, la compañía japonesa nos había preparado una conferencia sobria (sin estrellas invitadas, actuaciones ni cifras de ventas) que se apoyaba en el catálogo de juegos exclusivos para los próximos meses.

→**EL PRIMER JUEGO QUE SE ENSEÑÓ,** *Beyond: Two Souls*, consiguió dejar al auditorio en silencio. David Cage, creador de *Heavy Rain*, mostró una secuencia de apenas cinco minutos, que fueron suficientes para confirmar que la consola de sobremesa aún es capaz de superarse técnicamente. No obstante, después de un arranque tan prometedor el tono bajó con algunos juegos que ya se conocían, como *PlayStation All Stars Battle Royale* (con un combate entre Kratos, Sweet tooth, Parappa y Fat Princess) o *Little Big Planet Karting*. Tampoco las novedades para PS Vita consiguieron caldear el ambiente.

→**DESPUÉS DE UN "MOMENTO DELICADO"** en que falló el sensor de movimientos de PS Move, el show retomó el interés gracias a dos secuencias brillantes de *God of War Ascension* (se mostraba el modo historia) y *The Last of Us*. A la salida, todos los asistentes recibimos una suscripción anual de PSN Plus.

EL ESCENARIO estaba dividido en distintos paneles, que mostraban imágenes del juego y a sus protagonistas.

EN EL EXTERIOR se podía comer algo y descansar, mientras un DJ pinchaba los temas más actuales.



OPINIÓN

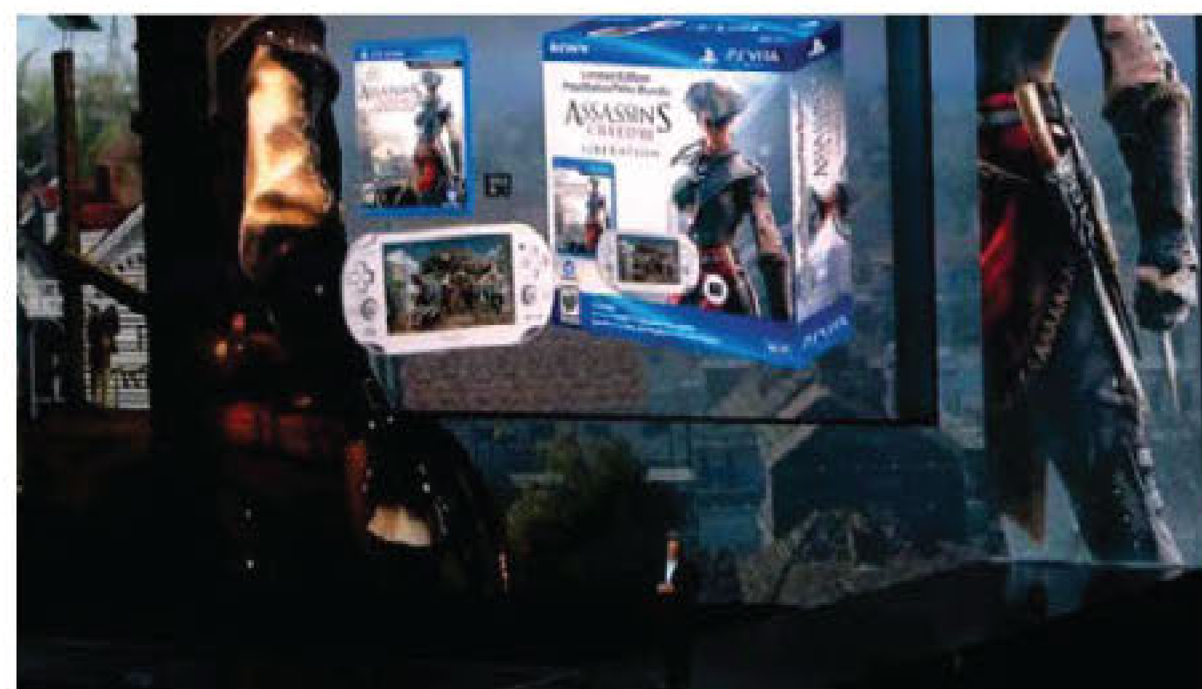
DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe

PS3 aún sigue en plena forma

El marco del L.A. Memorial Sports Arena es impresionante, y aplaudo la intención de Sony de mostrar juegos y no andarse por las ramas. Aun así, el ritmo se perdió en cuanto PS Move salió a escena, y echamos de menos más lanzamientos para PS Vita. El final, con la demo de *The Last of Us*, ha sido uno de los mejores momentos de la feria.

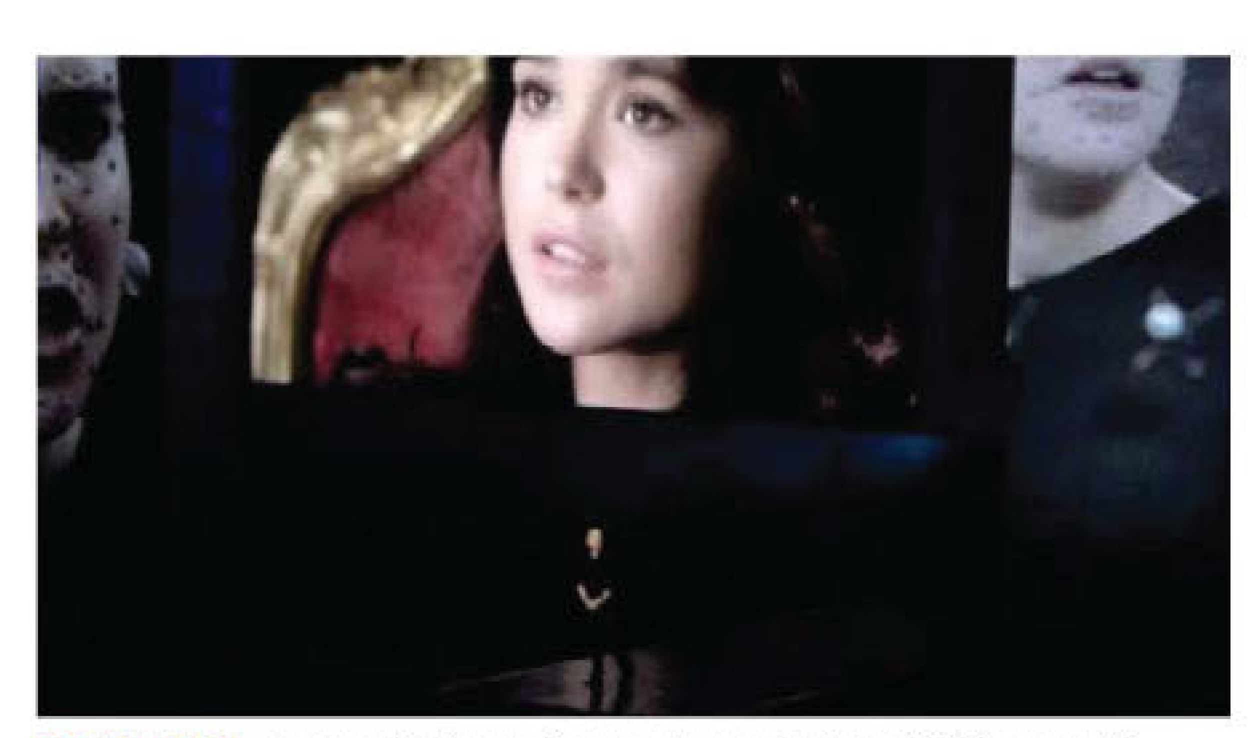
¿Qué pasa con Vita?

ESPERÁBAMOS QUE SONY DIESE UN EMPUJÓN a su portátil con una línea de títulos para fin de año. Sin embargo, la compañía nos dejó a medias. Durante la conferencia se anunció *Call of Duty Black Ops II Declassified* (sin enseñarlo) y se confirmó una versión de *PlayStation All Stars Battle Royale*, con juego cruzado con PS3. También se confirmó una descarga que permitirá usar Vita como mando en *Little Big Planet 2*. Pero la estrella fue *Assassin´s Creed III Liberation*, que también saldrá en pack con la consola Ceramic White.



EL PACK DE PS VITA con *Assassin´s Creed III Liberation* fue uno de los pocos anuncios para la portátil. También se va a reforzar el juego cruzado con PS3.

Juegos exclusivos que marcan las diferencias



DAVID CAGE, de Quantic Dream (los creadores de *Heavy Rain*) presentó *Beyond*, con Ellen Page como protagonista de este thriller sobrenatural.

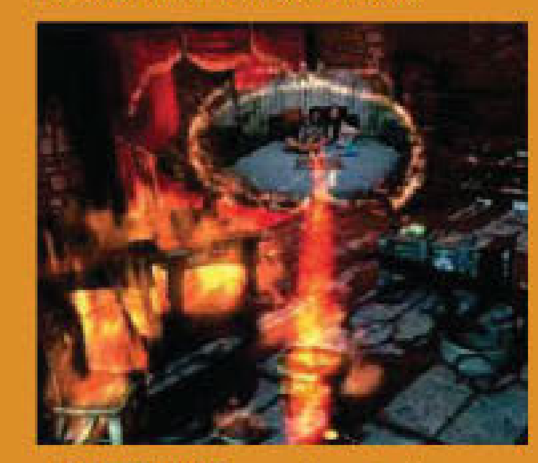
LA PARTIDA DE THE LAST OF US fue uno de los momentos más intensos de la presentación. Técnicamente es de lo mejor que hemos visto en consola.

En lugar de estrellas invitadas, Sony permitió que los juegos fuesen protagonistas.

LAS ESTRELLAS DE LA CONFERENCIA fueron los juegos exclusivos, nada menos que cinco títulos, para todo tipo de jugadores. El encargado de abrir este "desfile" fue el nuevo título de Quantic Dream, *Beyond*. Se mostró una secuencia muy inquietante de la protagonista (interpretada por la actriz Ellen Page) en una comisaría. La expresividad de los personajes dejó helados a los asistentes. Los dos siguientes, *Little Big Planet Karting* y *PlayStation All Stars Battle Royale* estaban enfocados a un público más general, mientras que *Wonderbook* trataba de explotar las funciones de Move. Para terminar, presenciamos dos juegos "hardcore": *God of War Ascension*, con la primera secuencia del modo historia, y *The Last of Us*. Este último, desarrollado por Naughty Dog (*Uncharted*) presumió de un nivel técnico apabullante y una ambientación sobrecogedora.

A PS Move "se le ve el truco"

El ritmo de la presentación pegó un "bajón" cuando se mostró *Wonderbook*. Se trata de una aplicación de realidad aumentada que Sony quiso demostrar en directo. Como ocurre en estos casos, la escasa iluminación y los flashes fotográficos provocaron fallos en la aplicación... y vergüenza en la pobre chica que realizaba la demostración.



J.K. ROWLING, creadora de Harry Potter, ha licenciado el libro, pero no estuvo en la presentación.

DURANTE LA PRESENTACIÓN falló el sensor de movimiento de PS Move, y provocó un momento incómodo.

OPINIÓN

GUSTAVO ACERO
Colaborador

La falta de sorpresas me dejó algo frío...

Y el aire acondicionado. Como veis, salí con un nudo en la garganta, y el culpable volvió a ser el 'hype', que me dejó sin Retro Studios, sin *Star Fox*, ni Donkey, ni Wario, ni rediseño de 3DS... Pero analizando la conferencia objetivamente, sería injusto quejarme: dos Marios 2D, el gran *Pikmin 3, Zombi U, Mass Effect 3, Nintendo Land*... Supongo que lo conservador tiene su lado bueno.

→ Dónde **Nokia Theater** → Cuándo **5 de junio** → Nos gustó **Ver el modelo final de Wii U en acción**
→ No nos gustó **Pocos juegos nuevos, demasiado protagonismo de Nintendo Land**

Nintendo va a por todas con Wii U

La conferencia de la Gran N giró en torno a su nueva consola de sobremesa, que debería llegar en otoño, y mostró el catálogo que la acompañará en sus primeros meses de vida.

Como cuando nace un hermano, la hasta hoy mimada 3DS quedó desplazada por Wii U en una conferencia previsible y huérfana de grandes sorpresas. La brillante puesta en escena de Miyamoto dio pie al esperadísimo *Pikmin 3*, más vistoso que nunca gracias al HD. El ritmo empezó a decaer con la intervención Reggie Fils-Aime (presidente de NoA), que repasó el diseño final del GamePad, la red Miiverse y el ecléctico catálogo de juegos, encabezado por su primer bombazo: *New Super Mario Bros U*.

→ **EL NOTORIO APOYO DE LAS THIRD PARTIES** arrancó con *Batman: Arkham City*, cuyo tráiler esbozó las interesantes novedades jugables que implementará el GamePad. Entre los títulos "hardcore", destacó el fugaz anuncio de *Mass Effect 3* y el prometedor vídeo de *Lego City*, un GTA envuelto de cachondeo. También se dejaron ver (aunque muy brevemente) *Darksiders 2, Tekken TT2, Ninja Gaiden 3, Aliens Colonial Marines, Rayman Legends, Scribblenauts Unlimited* y *Assassin's Creed III*. Pero pronto fueron canibalizados por *Zombi U*, de Ubisoft, que logró transmitir el potencial del mando mejor que nadie. Aun así, Nintendo no desperdició la oportunidad de retener a su público "casual" con apuestas como *Wii Fit U, Just Dance 4, SiNG* y *Nintendo Land*, el inesperado homenaje fiestero a las sagas históricas de la compañía.

LA CONFERENCIA tuvo de todo: desde las "triple A" más potentes hasta los juegos más sociales, como *Just Dance 4*.

LA MESA REDONDA de Wii U se centró en el recién anunciado *Nintendo Land* y en *New Super Mario Bros U*.

El catálogo de 3DS

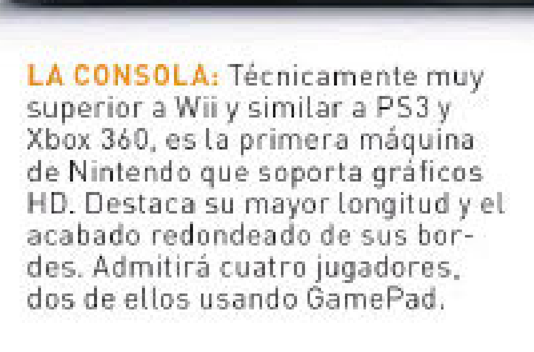
UN DÍA DESPUÉS DE LA CONFERENCIA, Nintendo organizó un evento dedicado a las novedades de la portátil. Entre ellas brillaron el espectacular *Castlevania: Mirror of Fate*, con Alucard como personaje jugable; *Luigi's Mansion 2*, que también será descargable desde la eShop; *Paper Mario: Sticker Star*, donde las pegatinas tendrán un "papel" esencial; el nostálgico *Epic Mickey: Power of Illusion*; el inminente *Kingdom Hearts: DDD* y *New Super Mario Bros 2*. Todos ellos llegarán entre verano y Navidad.

WARREN SPECTOR, creador de *Epic Mickey*, fue uno de los desarrolladores que participaron en la 3DS Software Showcase para hablar de sus novedades.

Un vistazo al hardware definitivo de la consola

El año pasado nos enseñaron el prototipo, pero esta vez tuvimos ocasión de ver, tocar y jugar con la versión final, que también se mostró en negro.

GAMEPAD: Tendrá dos sticks clickeables, conectividad inalámbrica con otros dispositivos, pantalla táctil panorámica, sensores de inclinación y movimiento, cámara frontal para videollamadas y función de mando de la tele.



LA CONSOLA: Técnicamente muy superior a Wii y similar a PS3 y Xbox 360, es la primera máquina de Nintendo que soporta gráficos HD. Destaca su mayor longitud y el acabado redondeado de sus bordes. Admitirá cuatro jugadores, dos de ellos usando GamePad.

MANDO Wii U PRO: Hemos tenido la oportunidad de probarlo, y es tan cómodo y ligero como parece. Su estilizado diseño, sus dos sticks analógicos y los dobles gatillos están pensados para shooters y juegos de corte puramente tradicional.

LA MISMA TARDE DEL DÍA DE LA CONFERENCIA, Nintendo nos convocó a una mesa redonda con los responsables de *Nintendo Land* (Katsuya Eguchi) y *New Super Mario Bros 2* (Takashi Tezuka), que nos hablaron de las posibilidades multijugador de Wii U y de cómo sus juegos aprovecharán la red Miiverse, para que jugadores de todo el mundo nos intercambiemos mensajes no ofensivos. Entre otras cosas, desvelaron que están trabajando en un sistema que permita transferir los juegos y datos descargados de Wii a Wii U, o que las experiencias de nuestros amigos aparecerán escritas en el mapamundi de New Super Mario Bros U, por si nos atascamos.

Nintendo Land, la unión de las sagas

Pues sí, hubo sorpresa final, y aunque no era la que muchos esperaban, **Nintendo Land** es el parque de atracciones que todo nintendero podría soñar. Planteado como el nuevo *Wii Sports*, sus doce minijuegos sacarán el máximo partido al GamePad y estarán ambientados en *Zelda*, *Donkey Kong*, *Animal Crossing*, *F-Zero*, *Luigi's Mansion*, *Star Fox* o *Metroid*, con un hall donde nos relacionaremos online con todo el mundo. Y podría venir incluido con la consola...

TOGETHER, BETTER: Nintendo Land hará honor al eslogan de Wii U.

→PS3, Xbox 360 → Ubisoft →2013

WATCH D

La información es poder

LA SORPRESA DEL E3 ha sido este juego, no cabe duda. Durante la conferencia de Ubi, sin que nadie hubiera oído una palabra sobre él, *Watch Dogs* desplegó su poderío gráfico y un planteamiento de juego muy llamativo. ¿Qué nos cuenta el juego? El argumento nos sitúa en la Chicago de un futuro cercano, donde la red informática CTOS se encarga de controlar a todos sus ciudadanos. Cámaras, ordenadores... todo está conectado para aglutinar la información sobre la vida personal de cada individuo, sus intereses, su trabajo... Pero claro, CTOS depende de corporaciones privadas, por lo que se corre el riesgo de que la información se manipule para fines poco éticos.

→AHÍ ES DONDE ENTRA AIDEN PIERCE, el héroe del juego. Por sus vestimentas, parece poco menos que un vagabundo, pero el señor Pierce guarda muchos secretos. Desde su móvil es capaz de controlar cualquier faceta de la ciudad, desde cambiar las luces de los semáforos hasta escuchar las conversaciones de teléfonos móviles ajenos. Mediante una aplicación llamada Profiler, es

EL ESPIONAJE y las tareas de investigación serán muy dinámicos gracias a los múltiples "aparatitos" de los que dispondrá Aiden.

OPINIÓN FT

La revelación de esta feria

En un E3 bastante parco en novedades, se agradece la llegada de un juego diferente, con una historia tan prometedora y un desarrollo así de abierto. Queda por ver si las versiones en consola darán el tipo a nivel técnico, pero a poco que lo consigan tendremos un nuevo icono.

capaz de escanear los alrededores y ver información sobre cualquier individuo. Por ejemplo, su nombre completo, su profesión o la probabilidad de que se meta en una pelea. Además de todo eso, es muy diestro con armas de fuego, que usará para acabar con los ambiciosos capitostes de Chicago.

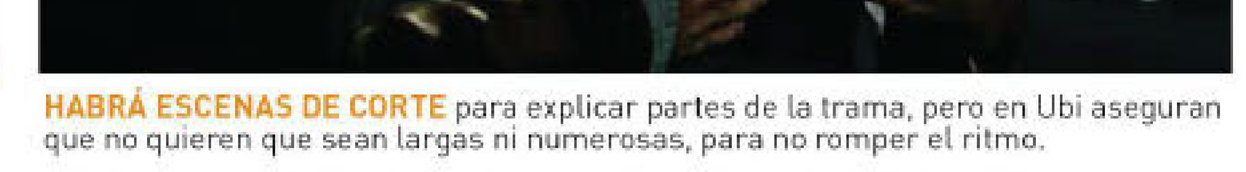
EN LA DEMO que se mostró, vimos a Aiden bloquear los móviles de los asistentes a una discoteca. Así, todo el mundo se quedó despistado buscando cobertura y Aiden aprovechó para colarse. Una vez dentro, escaneó la pista

AIDEN PIERCE será el protagonista de la historia. Su obsesión por el control y la información lo harán enfrentarse a la cúpula del poder en Chicago.

EL PROFILER permite a Aiden discriminar a los objetivos relevantes entre la gente "normal".

La experiencia iPad

JUNTO CON EL LANZAMIENTO se publicará una App para iPad que nos permitirá controlar muchos aspectos del juego, incluso cuando no estemos delante de él. Por ejemplo, permitirá ver un mapa completo de la ciudad, averiguar qué están haciendo en ese momento nuestros objetivos, realizar operaciones bancarias, hackear dispositivos... Todas esas acciones repercutirán en nuestra posterior partida. Así, siempre estaremos conectados al universo de *Watch Dogs*.



HABRÁ ESCENAS DE CORTE para explicar partes de la trama, pero en Ubi aseguran que no quieren que sean largas ni numerosas, para no romper el ritmo.

de baile en busca de una chica, accedió a su móvil a distancia, escuchó su conversación y averiguó la ubicación de DeMarco, un hombre al que debía matar. Tras una persecución hasta la calle, hackeó los semáforos para provocar un choque masivo de coches. Usando éstos como parapeto, emprendió un tiroteo y abatió a su objetivo.

→ **EL DESARROLLO** será abierto en plan "sandbox", pero Ubi se guardaba otra sorpresa: en un posterior visionado, se descubrió que habrá multijugador online. Un segundo personaje, al que otra persona podrá controlar, miraba desde la distancia las acciones de Aiden. Un mensaje por radio le decía que debía escoltarlo. Ahí acababa el vídeo, así que no sabemos si será multiplayer cooperativo o cada personaje tendrá objetivos independientes. A todas estas prestaciones se unía un apartado técnico increíble, con efectos de agua y fuego o animaciones faciales que superaban lo visto hasta la fecha. Poco después se descubrió que la demo se movía en un PC de última generación, aunque Ubisoft asegura que harán todo lo posible para lograr un resultado similar en consola. ¡Estamos deseando ver el resultado final!

EL TIROTEO del final de la demo era un espectáculo plagado de efectos visuales. ¿Lograrán igualarlo en las versiones para PlayStation 3 y Xbox 360?

ENTREVISTA CON JONATHAN MORIN
Director creativo de Watch Dogs

"Poco a poco, el ciberpunk se está volviendo real"

JOHN TRABAJA EN UBI MONTREAL. Allí ha liderado proyectos como *Far Cry 2*.

¿Cómo surgió la idea de usar a toda una ciudad como arma?
Todo empezó en una conversación informal entre los miembros del equipo. Comentábamos lo rápido que se suceden las innovaciones. Cada vez es más fácil acceder a la tecnología y a la información, pero con eso asumimos el riesgo de que esa dependencia se vuelva contra nosotros. Eso puede llegar a aterrorizar a un ejército o a una gran corporación. A partir de ahí, quisimos darle la vuelta a la tortilla y usar ese riesgo como arma. ¿Y si nosotros fuéramos quien controla la información y la tecnología y pudiéramos usarlos contra el sistema? Todos los miembros del equipo quedamos fascinados por la idea. La gente a la que fuimos enseñando el juego también estaba encantada. Y es que resulta asombrosa la cantidad de tecnología que un ciudadano puede abarcar hoy en día. Compáralo con las cosas de las que éramos capaces hace 10 años.

Sí, parece que, en la realidad, cada vez es más fácil acceder automáticamente a cualquier información, con aplicaciones como Google Goggles...
Al ver ese tipo de tecnología te das cuenta que el control total no tiene por qué ser un fenómeno de un futuro lejano. Podría ocurrir dentro de poco. De hecho, la idea de CTOS parte de ciudades como Rio de Janeiro, en donde hay una sala de monitorización que graba imágenes de toda la urbe.

Al ver el juego en la conferencia, todos quedaron asombrados por los gráficos, pero esa demo corría en un PC. ¿Podréis alcanzar la misma calidad en consola?
Bueno, los programadores se están volviendo locos para exprimir tanto PS3 como 360. Además, queremos sacar todo el partido posible a la compatibilidad con la aplicación de iPad. Para nosotros, *Watch Dogs* se basa en la vigilancia y la hiperconectividad dentro del juego. Así pues, por ahora tenemos PC, PS3, 360 e iPad, pero si en un futuro próximo surgen nuevas formas de expresión o comunicación que sean compatibles con nuestro proyecto, podríamos incluirlas también.

> "ESTAMOS ABIERTOS A USAR FUTUROS FORMATOS DE OCIO EN WATCH DOGS"

Posiblemente, lo más sorprendente a nivel gráfico es el modelado facial. Hemos algunos primeros planos que eran impresionantes. ¿Vais a aprovecharlo para incluir a actores famosos en el juego?
Por ahora sólo tenemos confirmado a Aaron Douglas (Battlestar Galactica), pero no nos preocupa encontrar a gente famosa. Simplemente, queremos actores que se adecúen a los papeles. Necesitamos a gente dispuesta a sacrificar mucho tiempo y a volverse uno con los personajes virtuales que van a interpretar. Por muy buenos que sean los modelos 3D, si el actor que hay detrás no transmite las emociones, el esfuerzo sería en balde.

¿Cuáles son las motivaciones de Aiden, el protagonista?
Ha tenido un pasado muy turbulento. Conoce bien el mundo del crimen y con el tiempo se ha obsesionado con la vigilancia y la posesión. De ahí el nombre del juego ("perros guardianes"). Cree que si despista algo de ese control, todo puede derrumbarse, así que vive en constante preocupación. Eso irá pasándole factura, pero él cree que está haciendo justicia al luchar por controlar todas las facetas de la ciudad.

¿Aiden irá mejorando sus habilidades a medida que avancemos en el juego?
Sí, a medida que vaya ganando control sobre diferentes áreas de Chicago será capaz de aprovechar más y más recursos. Ya habéis visto la herramienta Profiler, que al principio sólo nos dará información muy escasa sobre cada individuo. Con el tiempo, veremos más y más datos de cada persona: su historial delictivo, la gente con la que se relaciona... También iremos descubriendo que la gente no es buena o mala, sino que puede haber diferentes motivaciones detrás de cada personaje. Todo eso nos parece fascinante. Es como en las series Breaking Bad o The Wire: no puedes juzgar a muchos de sus personajes, porque lo que les hace ser como son es complejo. Creemos que es el momento de que un juego refleje también esa ambigüedad.

Aparte de esas series, ¿hay alguna otra referencia que hayáis tomado para el juego?
Hay bastante del novelista William Gibson en el juego, pues mostramos cómo poco a poco el ciberpunk se está volviendo real. En general, todos los miembros del equipo somos muy cinéfilos y lectores, así que gran parte de la inspiración viene de las conversaciones entre nosotros.

Dicen que *Beyond* ha sido vuestro gran rival de este E3 a nivel técnico. ¿Qué opinas de él?
Bueno, he visto un tráiler largo. Me parece un título impresionante, pero son apuestas distintas. La suya se centra más en la narrativa y nosotros ofrecemos un mundo abierto y no queremos basarnos tanto en las escenas cinemáticas.

CONVERSAMOS CON JONATHAN en el área de Ubisoft, donde el espacio dedicado a *Watch Dogs* siempre estaba muy concurrido.

LA HUIDA DE JODIE de la policía dará pie a bastantes secuencias de acción, pero esa será solo una parte de lo que ofrecerá el juego.

OPINIÓN

Con la firma de David Cage

Seamos claros: sus gráficos son los mejores que ha movido nunca PS3. Ahora bien, también es muy importante el director del proyecto: David Cage crea unos guiones y estructuras de juego muy particulares, que unos aman y otros odian. ¿Será *Beyond* demasiado "especial"?

→PS3 →Quantic Dream →Finales de 2012

BEYOND: TWO SOULS

Más allá de la vida

170 PERSONAS ESTÁN TRABAJANDO en el proyecto más ambicioso de David Cage, autor de *Heavy Rain*. En esta ocasión recorreremos 15 años de la vida de Jodie, una taciturna joven interpretada por la actriz Ellen Page (Hard Candy, Juno). A medida que maduremos junto a ella descubriremos los motivos por los que se ha convertido en una fugitiva y el origen de Aiden, un ente sobrenatural e invisible que la acompaña a todas partes.

La mayoría del tiempo controlaremos a Jodie en tercera persona (con el stick o comandos Quick Time Event similares a los vistos en *Heavy Rain*), pero en determinadas ocasiones pasaremos a manejar a Aiden desde una perspectiva subjetiva. Con él podremos mover objetos en plan poltergeist o poseer el cuerpo de determinadas personas para que hagan tareas por nosotros. Además de poseer un guión diferente, Beyond hará gala de un apartado técnico increíble, en especial en la representación de los rostros o los efectos de partículas. Todo ello adornado con el sentido cinematográfico propio de Cage.

EL NIVEL TÉCNICO es increíble: el movimiento de la ropa y el pelo, los efectos de agua... Todo parece casi real.

ENTREVISTA CON DAVID CAGE
Director del proyecto

"*Beyond* habla de crecer, evolucionar, aceptar quién eres"

Jodie es una chica débil enfrentándose a situaciones extremas. ¿Por qué decidiste huir del arquetipo de héroe de videojuego?
Creo que es genial tener personajes vulnerables, con sus propias debilidades, porque en el fondo todos somos así. Así es más fácil vincularnos con ellos, en contraste con los clásicos superhéroes.

En las porciones de juego que habéis mostrado, jugáis mucho más con el movimiento de la cámara, que parece tener "pulso". Todo se mueve de forma más irregular.
Sí, hemos aprovechado ese estilo en las escenas de persecución. Queríamos transmitir la sensación de que todo estaba siendo dirigido de forma similar a una película. Pero eso también incluye a partes en las que nosotros controlamos al personaje, no solo en las escenas de corte. En ciertos momentos buscamos dar la sensación de que un operador de cámara te está siguiendo a todo correr y grabando como buenamente puede, cámara al hombro. Es, simplemente, una forma de dirigir que pensamos que iba a ser muy efectiva.

Cuando presentaste *Heavy Rain* dijiste que querías romper con las situaciones de ciencia-ficción que se habían dado en *Fahrenheit*.

¿Por qué has vuelto a lo fantástico en *Beyond*?
Bueno, creo que es un tratamiento muy distinto del que dimos en *Fahrenheit*. Sí, hay elementos sobrenaturales, pero en absoluto son el eje principal de la historia. Quizá sea porque voy madurando y tengo las ideas más claras acerca de lo que quiero contar, pero considero que *Beyond* habla más sobre crecer, evolucionar, aprender, aceptar quién eres, incluso cuando eres alguien muy diferente. Pero también se habla de la muerte, la separación... Lo sobrenatural está ahí, pero no es la clave de la experiencia.

> "CREAR LA PERSONALIDAD DE JODIE HA SIDO EL RETO MÁS COMPLICADO"

¿El tono del juego va cambiando a medida que Jodie crece?
Vamos a verla cuando apenas es una niña, cuando pasa por la adolescencia y cuando llega a ser adulta. Eso pasa por contemplar tanto los momentos buenos como los difíciles y cómo éstos forjan su personalidad. Para mí, ese ha sido el reto más complicado. Quería dar una sensación de consistencia, mantenerme fiel al personaje, y, sobre todo, que al acabar la historia el jugador haya intimado con el personaje; que entienda de dónde viene y por todo lo que ha tenido que pasar.

EL SISTEMA DE ILUMINACIÓN ha sido muy mejorado con respecto a lo que vimos en el ya sorprendente *Heavy Rain*.

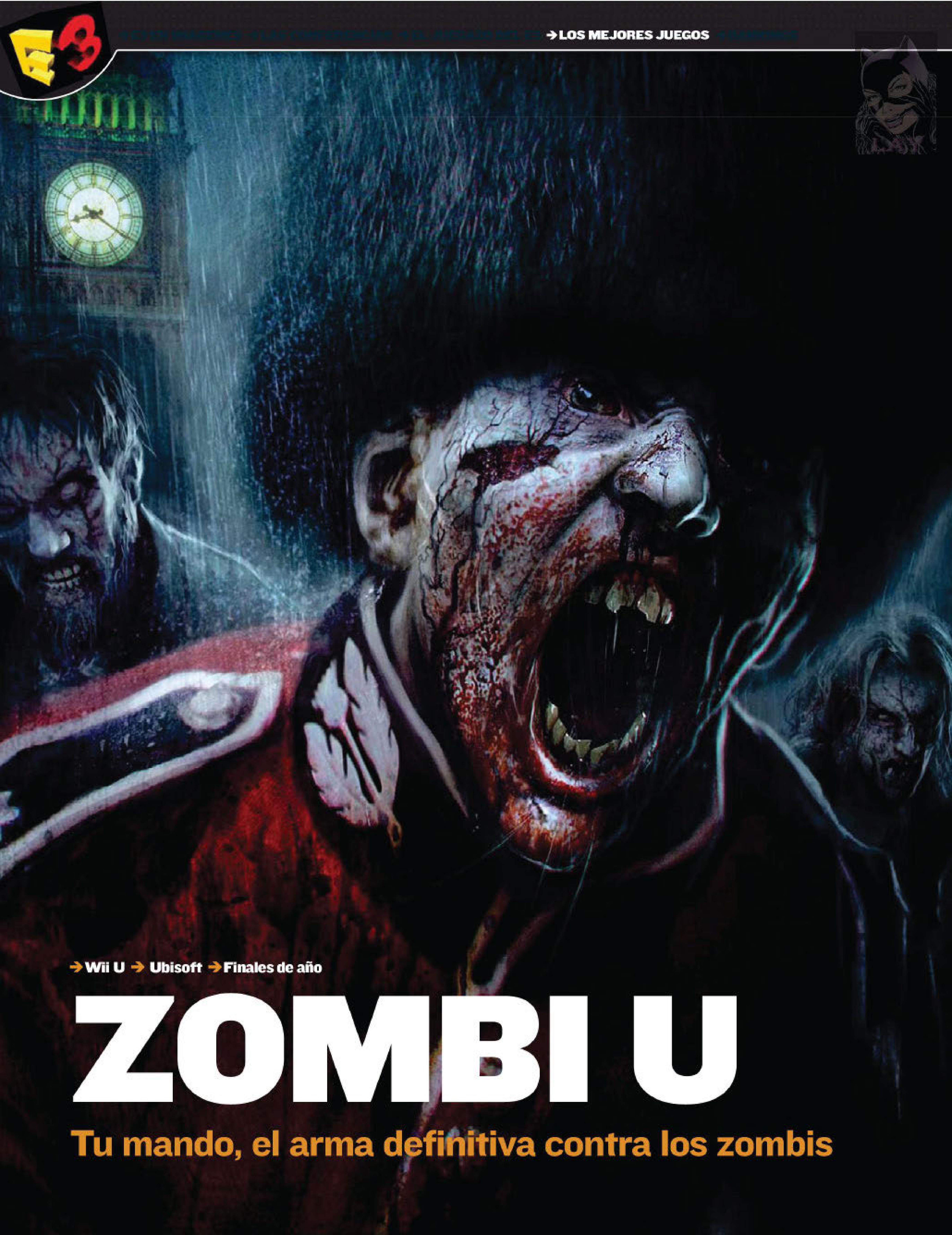
¿Por qué es tan importante la muerte en este título?
La inspiración, por decirlo así, vino por la pérdida real de una persona muy cercana a mí. Eso me hizo reflexionar y plantearme muchas teorías sobre la vida y la muerte. La religión no me daba las respuestas que buscaba. así que decidí crear las mías propias.

¿Cómo ha sido grabar con Ellen Page? Seguía alguna rutina durante las sesiones de grabación?
Solía llegar en torno a las 8 de la mañana. Invertía bastante tiempo en prepararse para el "motion capture", los "facial markers"... Después tocaba hacer un poco de ejercicios técnicos, para comprobar que todos los puntos de referencia están bien colocados. Eso incluye hacer movimientos con la cara, para asegurarnos de que todas las expresiones son bien trasladadas al ordenador. Desde fuera se ve un poco tonto, pero es necesario. Tras eso, tocaba grabar durante ocho horas diarias, a veces más. ¡Era de lo más intenso! Teníamos una hora para comer y el resto del tiempo había que trabajar sin parar. Para que te hagas una idea: en el cine, se suelen grabar en torno a 3 minutos útiles de película al día. Nosotros grabamos unos 20.

¿Qué nuevas tecnologías habéis tenido que crear para el juego?
Para empezar, creamos un nuevo motor gráfico, desde cero. Estábamos muy contentos con el de *Heavy Rain*, pero queríamos llegar más allá. Tras hablar con Investigación y Desarrollo descubrimos algunas posibilidades nuevas que parecían increíbles para una consola. La iluminación, la forma en que diferentes materiales reflejan la luz, la profundidad de campo, el "bokeh" (una técnica de desenfoque), los sistemas de partículas que originan lluvia, nieve o explosiones... Hemos mejorado todo eso, pero también se ha depurado la captura de movimientos. Ahora registramos la cara y el cuerpo al mismo tiempo, de forma parecida a como hizo James Cameron en Avatar... pero claro, nosotros no teníamos tanto presupuesto, así que hemos tenido que buscar una calidad similar, pero menos costosa. Comenzamos a trabajar en esto nada más acabar *Heavy Rain*. El primer prototipo, Kara, nos sirvió para poner a prueba el nuevo motor y aprender mucho. Todo luce incluso mejor de lo que esperábamos.

DAVID se ha ganado un buen grupo de fans por sus juegos *Fahrenheit* y *Heavy Rain*.

Tienes fama de ser un perfeccionista. ¿Hay algo que hubieras planeado incluir en el juego y que finalmente hayas tenido que descartar?
Mmmm, yo diría que no. Somos un estudio extraño, en el sentido de que la mayoría de la gente comienza con el motor gráfico o el concepto de juego. Nosotros comenzamos con el guión y a partir de ahí desarrollamos la tecnología necesaria para convertirlo en realidad. Todo lo que quería incluir está en el juego. A veces ha costado más de la cuenta, pero siempre conseguimos alcanzar nuestros objetivos.



→ Wii U → Ubisoft → Finales de año

ZOMBI U

Tu mando, el arma definitiva contra los zombis

EL MIEDO se transmite gracias a un gran sonido y la sensación de que pueden mordernos en cualquier momento.

EN UN CATÁLOGO LLENO DE "REMAKES" y juegos de corte infantil, es agradable encontrarse con una exclusiva "adulta" que aprovecha a tope el mando de la nueva consola de Nintendo.

Zombi U se juega en primera persona, pero se acerca más a un "survival horror" que a un juego de disparos. La munición está muy limitada (de hecho, el combate cuerpo a cuerpo es una parte muy importante del juego) y basta un mordisco de un muerto viviente para que se acabe nuestra partida; luego podemos encontrar a nuestro anterior personaje, eliminarlo y recuperar los objetos que hubiéramos recogido hasta el momento.

El juego está ambientado en Londres, y aunque técnicamente no está a la altura, por ejemplo, de *Left 4 Dead 2*, consigue darnos miedo por momentos, gracias a un gran apartado sonoro.

Los usos del Wii U Gamepad son muy variados. Además de gestionar nuestro inventario con la pantalla táctil, tenemos que mover el mando para escanear cada habitación en busca de objetos, o resolver minijuegos táctiles. La cámara integrada también nos permite sacar una foto de nuestra cara o la de un amigo, y convertirlo en uno de los zombis que nos esperan en el juego. Ubisoft baraja la posibilidad de que también salga en PS3 y Xbox 360.

OPINIÓN

Una partida escalofriante

Nuestro contacto con *Zombi U* resultó bastante intenso. Al principio cuesta acostumbrarse a escanear cada habitación, pero después de unos minutos la experiencia resulta muy inmersiva. Técnicamente no es ninguna maravilla, aunque se compensa con una ambientación original (hemos jugado en los alrededores de Bukingham). En su contra, resulta molesto desviar la mirada para utilizar los objetos o abrir una puerta con una ganzúa.

EL USO DEL MANDO es muy variado. Al principio cuesta acostumbrarse, pero después mejora la sensación de estar "dentro" de este terrorífico juego.

EL DESARROLLO en primera persona está más cerca de un "survival horror" que de un juego de disparos. El eslógan del juego era "¿cuánto tiempo sobrevivirás?"

LA DESOLACIÓN y las situaciones desesperadas se suceden en un juego aterrador, que también tiene ternura.

→ **PS3** → **Sony** → **Finales de 2013**

THE LAST OF US

Supervivencia tras el fin del mundo

HEMOS VISTO EL MISMO ESCENARIO en dos ocasiones. En la conferencia de Sony, Joel y Ellie se colaban en unos apartamentos abandonados, donde se enfrentaban desesperadamente a un grupo de renegados. Desde los primeros segundos (con la pantalla en negro, sólo sonido) teníamos escalofríos por la dureza de las imágenes, y la sensación de fragilidad que transmite la niña, frente a al resto de supervivientes.

Cuando lo vimos por segunda vez, los responsables de Naughty Dog optaron por un camino diferente: lanzando objetos para despistar a los enemigos, y eliminándolos uno a uno. Sin embargo, la sensación de desamparo (reforzada por unos escenarios destruidos y llenos de vegetación) seguía siendo igual.

El apartado técnico ayuda a que nos sintamos dentro de la historia. El uso de silencios, con un gran doblaje y unos disparos "exagerados", se unen a unos gráficos sensacionales, que superan a lo que vimos en *Uncharted 3*, y demuestran que PS3 aún es capaz de superarse.

JOEL Y ELLIE van juntos en esta aventura, aunque solo le controlamos a él. La inteligencia de la niña nos ha impresionado por su comportamiento casi real.

OPINIÓN

El "otro" mejor juego del E3 2012

Hemos dudado hasta el último momento si *The Last of Us* había sido el mejor juego del E3. Al final, le ha perjudicado que ya fuera conocido, porque ninguno ha sido capaz de transmitir una sensación tan intensa (de miedo y de ternura) en apenas unos minutos.

LOS COMBATES CUERPO A CUERPO son viscerales. No os dejéis llevar por su espectacularidad: no son QTE, sino secuencias totalmente "jugables".

EL FIN DEL MUNDO y la relación entre los dos protagonistas, Joel y Ellie, son los dos ejes en torno a los que gira el argumento del juego, inspirado en La carretera.

ENTREVISTA CON JASON GREGORY
Jefe de programación de The Last of Us

"Se podrá elegir cómo afrontar los encuentros"

¿Qué elementos se han utilizado para crear este dramatismo?
Hemos utilizado todo tipo de elementos. De todo, desde la tecnología de iluminación y las sombras, para que se sienta como un entorno iluminado naturalmente. También la animación de los personajes, el modo en que se ha renderizado la piel y el pelo, como si fueran personas reales... que se completan con unos movimientos increíbles y un doblaje realizado por grandes actores. Todo eso se une en unos personajes que puedes creer que están vivos, y con los que los jugadores se pueden sentir identificados.

¿Dirías que *The Last of Us* es un juego de acción o de sigilo?
Ese es uno de los aspectos más interesantes de *The Last of Us*, porque se involucra mucho la voluntad del jugador. Nosotros lo hemos categorizado como un juego de supervivencia y acción. Esto significa que tienes elementos de acción, elementos de sigilo, y una inteligencia artificial que le da al jugador la opción de elegir cómo llevar a cabo los encuentros. Es decir, puedes optar por enfrentarte o pasar desapercibidos, o combinar los dos, llevando una tubería, por si acaso.

Para sobrevivir, ¿tendremos también que procurarnos el agua, la comida o las medicinas?
Sí. No hemos sido específicos con el tema del agua y la comida, pero hay mucho que rebuscar en el juego. Hay que encontrar armas, vendajes y ese tipo de cosas. Además puedes encontrar un objeto cotidiano, combinarlo con otro, y convertirlo en un arma. O simplemente coger algo que haya en el suelo para lanzárselo a los enemigos. Una parte del juego es descubrir qué hay ahí fuera y cómo utilizarlo para sobrevivir.

¿Podría explicarnos cómo funciona el combate cuerpo a cuerpo?
Hemos hecho un gran esfuerzo en la tecnología de combate. Y tratamos de hacerlo de un modo realista y visceral, en el que no te limitas a pulsar un botón.

¿Nos puedes dar alguna pista sobre las motivaciones de los personajes?
No queremos revelar nada demasiado pronto. En las primeras demos sólo hemos dado unas pistas sobre la relación entre Joel y Ellie, pero en el juego final la relación de los dos personajes y sus motivaciones son una parte muy importante. El juego trata sobre la pérdida de la humanidad y recuperar lo que fuimos, y por supuesto, los lazos que surgen entre los protagonistas. Finalmente trata sobre la redención.

JASON GREGORY es jefe de programación a cargo de la jugabilidad en *The Last of Us*.

¿Qué tienen que ver los posters de películas que Joel le va explicando a Ellie en la demo?
Ellie no ha conocido nada anterior a la pandemia, mientras que Joel sí que ha visto el "viejo mundo". Ellie sólo conoce la historia a través de los comics, de los libros y de los viejos posters de películas que encuentra. Así que está aprendiendo cómo era ese mundo que ha desaparecido.

Finalmente, ¿qué papel juegan los animales en el juego?
Nuestro objetivo es crear un mundo realista y una parte de eso es la naturaleza reclamando los espacios de la Tierra. Verás cosas extrañas, como animales salvajes andando por el interior de un centro comercial. Todo esto está incluido en el juego de un modo dinámico: se mezclan los sonidos, y también afecta a la jugabilidad.

LA NATURALEZA reclama los espacios construidos por el hombre de un modo muy realista. Encontraremos animales por toda la ciudad.

OPINIÓN

Infiltrado en dos conferencias

A estas alturas, parecía difícil que *AC III* nos sorprendiera. Ya habíamos visto la ambientación y las batallas masivas, pero la cantidad de novedades que incorpora justificaron que apareciese en la conferencia de Ubisoft (el nivel Frontier) y en la de Sony (la batalla naval).

→ PS3, Xbox 360, Wii U → Ubisoft → 31 de octubre

ASSASSIN'S CREED III

Acción en el Nuevo Mundo

■ **CONNOR LLEGÓ DISPUESTO A ARRASAR EN LA FERIA,** con nada menos que tres niveles distintos que mostraban nuevos aspectos de juego. En Frontier, pudimos comprobar cómo Connor trepa por los árboles, caza animales salvajes y se infiltra en un fuerte. En este escenario también utiliza una habilidad de combate, los asesinatos en carrera, que parecen sacados de otro juego: *Splinter Cell Blacklist*.

También había un escenario jugable (a puerta cerrada) ambientado en la ciudad de Boston, pero nuestro favorito era la batalla naval. En ella dirigimos un impresionante barco (por una franja limitada de agua) mientras ordenamos descargas de artillería para hundir las naves de nuestros enemigos. Los cambios en el clima, cuando se desata una tormenta en alta mar, nos dejaron muy impresionados.

LAS BATALLAS NAVALES fueron una de las principales sorpresas del E3. Nosotros ocupamos el puesto de capitán, dirigiendo la nave y dando órdenes a los artilleros.

EL NIVEL FRONTIER se desarrolla en un fuerte, en medio de un bosque nevado, y sirvió para mostrar las habilidades de caza y los asesinatos en carrera.

LA VERSIÓN DE Wii U solo se mostró en vídeo. Utilizará la pantalla adicional para desplegar un mapa de los niveles y permitir un acceso inmediato al inventario.

→PS Vita →Ubisoft →31 de octubre

ASSASSIN'S CREED III LIBERATION

Pequeña pero matona

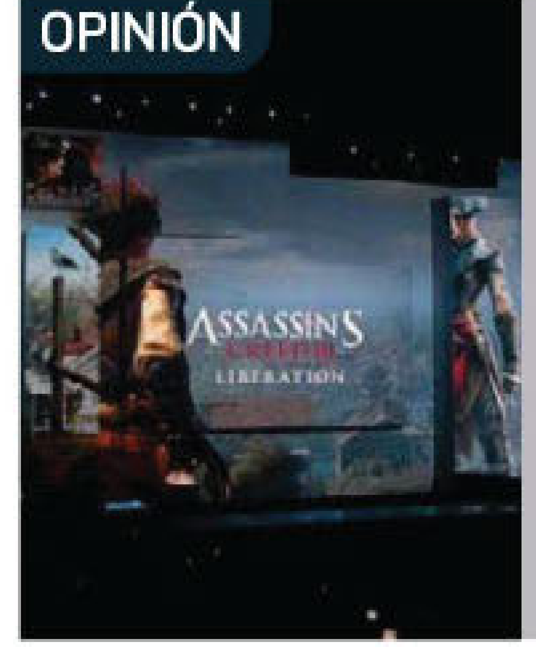
UN SEGUNDO EQUIPO DE DESARROLLO, Ubisoft Sofía, se encarga de este desarrollo exclusivo, que será el primer *Assassin´s* protagonizado por una mujer. En este caso se trata de Aveline de Grandpré, una asesina de Nueva Orleáns que tiene raíces franco africanas, y que en el tráiler lucía diferentes atuendos (uno de fiesta y otro más adecuado para la acción).

Aveline cuenta con nuevas armas, como la cerbatana y el machete de caña de azúcar, y si conectamos nuestra PS Vita con el juego de PS3 también desbloquea un tomahawk para Connor, además de personajes extra para el multijugador.

Las secuencias que vimos la muestran corriendo por la ciudad y los pantanos, y dirigiendo un carruaje. Aunque los gráficos tenían irregularidades, sí que nos ha llamado la atención su planteamiento tipo sandbox y la posibilidad de utilizar los controles táctiles (tanto la pantalla como el panel trasero) para llevar a cabo acciones determinadas, como robar carteras. El juego saldrá también en pack con PS Vita color blanco.

AVELINE DE GRANDPRÉ es la primera protagonista femenina de la saga. Puede disfrazarse y utilizar un machete de caña de azúcar.

OPINIÓN



Lo mejor para PS Vita

En una feria marcada por la ausencia de juegos para Vita, este título sobresalía por su planteamiento y ambientación. Sin embargo, el apartado técnico no parece demasiado impresionante. Podían verse las primeras imágenes en una zona reservada en el stand de Ubisoft.

NINTENDO RECUPERA el clásico scroll lateral para reivindicar los viejos tiempos de NES con la estética moderna de Wii.

OPINIÓN

Tan adictivo como las monedas reales

El juego de 3DS que más nos enganchó. No deja de ser lo mismo de siempre, pero Nintendo ha vuelto a actualizar las virtudes de la saga de una forma admirable. Frenético, más difícil que de costumbre y estéticamente cautivador, y más si hay parné por todas partes. Una fórmula infalible.

→ 3DS → Nintendo → 19 de agosto

NEW SUPER MARIO BROS 2

Lo de Peach no es un rescate; es apoyo financiero.

TODO LO QUE MARIO TOCA, LO CONVIERTE EN ORO, especialmente en esta tercera entrega de la saga *New Super Mario Bros*, donde todos los niveles estarán literalmente forrados de monedas. De hecho, la nueva flor dorada nos permitirá lanzar enormes bolas de fuego que transformarán todos los bloques de ladrillo en monedas, aunque también habrá enemigos y caparazones dorados

Su colorida estética es una clara continuación de *New Super Mario Bros. Wii*, aunque como nos reveló el propio Tezuka, director del juego, heredará muchos elementos de *Super Mario Bros. 3*, como el disfraz de mapache, con el que alzaremos el vuelo en busca de las monedas mejor escondidas.

Por supuesto, visitaremos entornos naturales, cuevas subterráneas y más plataformas móviles que nunca, y os aseguramos que la dificultad ha aumentado lo suyo, sobre todo en el modo Coin Rush, donde habrá que patearse tres fases en plan avaricioso sin que nos toquen. Además, tendrá un cooperativo que pudimos probar con el creador del juego. En fin, como dice el refrán: poderoso fontanero es don dinero.

ARRASAR LOS ESCENARIOS a fogonazo limpio mientras convertimos a los goombas en monedas será una gozada, y más si nos juntamos con un amigo (sólo localmente).

EL EFECTO 3D aplicará desenfoques a los fondos para transmitir una sutil sensación de profundidad.

EL DISEÑO DE NIVELES incluirá un sinfín de secretos, bonus, pasadizos y niveles subterráneos y aéreos.

EL COOPERATIVO será para dos jugadores, aunque el "factor monetario" lo hará más competitivo que nunca.

ENTREVISTA CON TAKASHI TEZUKA
Director de New Super Mario Bros. 2

"*New SMB 2* tiene una gran influencia de *S. Mario Bros 3*"

Super Mario 3D Land dejó una cierta sensación de descontento. ¿Ha motivado esto su decisión de lanzar otro Mario tan pronto?
No, no lo hemos hecho por eso. En realidad, la planificación de *New Super Mario Bros 2* y *Super Mario 3D Land* fue bastante paralela, y aunque están protagonizados por el mismo personaje, pertenecen a dos sagas diferentes.

Esta vez, las monedas serán muy importantes, ¿es esta su particular forma de combatir la crisis?
(Se ríe) No lo he pensado en términos de dinero real, así que no he pretendido esconder una metáfora sobre la situación actual. En el mundo de Mario las monedas están por todas partes y pueden aparecer en los lugares más insospechados, y es esa sensación de "misterio monetario" lo que he querido transmitir.

¿Habrá un límite de monedas? ¿Servirán para desbloquear algún modo o minijuego?
No puedes comprar nada con ellas (ríe), pero uno de los retos que te propone el juego es conseguir un millón de monedas en total, algo que te puede llevar varios meses. Habrá algún minijuego, pero no servirán para desbloquearlo. Además, el StreetPass permitirá a los usuarios intercambiar sus récords para intentar superarlos, y consultar un ranking global que sumará las monedas de todos los jugadores del mundo.

New SMB 2 nos ha parecido bastante más difícil que la versión de DS, ¿lo habéis hecho intencionadamente para dirigiros a un público más experimentado?
No hemos elevado el nivel de dificultad para dirigirnos a un determinado tipo de público. Una de las cosas que sí hemos implementado para aquellos jugadores que tengan problemas en algún punto concreto es un bloque de superguía como el que había en el último juego, que les ayudará a "desatascarse" más fácilmente.

¿Veremos nuevos ambientes aparte de los ya habituales?
No quiero desvelar demasiado, pero te voy a contar una primicia que no le he dicho a nadie antes: *New SMB 2* está influenciado por *Super Mario Bros 3*, mientras que *New SMB U* tiene una mayor influencia de *Super Mario World*. Por eso, en el juego de 3DS reaparece Mario mapache, y en Wii U el mapa del mundo recuerda mucho al de *Super Mario World*.

¿Habéis reciclado los temas musicales de Wii o hay alguno nuevo? ¿Ha intervenido Koji Kondo?
El papel de Kondo en esta ocasión ha sido el de supervisor. En New Super Mario Bros. 2 hemos tomado como modelo la música de *New SMB Wii*, al igual que el estilo gráfico. Hemos querido llevar el estilo y el sonido de la consola de sobremesa a la portátil, por eso hemos versionado los temas.

TEZUKA terminó la entrevista ofreciéndonos probar el modo cooperativo de New S. Mario Bros. 2... ¡con él! Por seguridad, no diremos quién ganó.

¿Qué le dirías a los analistas que aconsejan a Nintendo lanzar juegos de Mario en otros dispositivo? ¿Se lo imagina fuera de casa?
Sinceramente, no me lo puedo imaginar. En cualquier juego de plataformas y acción de Mario, el control debe ser impecable. Para ello, se necesita el hardware idóneo, y nosotros somos los únicos capaces de crear dicho hardware. Los Smartphone y los iPhone no tienen botones físicos, y te hago una pregunta: ¿de verdad querrías un Mario con controles únicamente táctiles? (Respondimos que no).

¿En tu opinión, cuál es el mejor Mario de todos los tiempos?
Me quedaría con el primero, *Super Mario Bros*. Lo que le hace tan especial es el hecho de ser el precursor. Y no fue mala idea: mira todos los que vinieron después...

¿A qué otro icono del Reino Champiñón te gustaría rescatar? En Hobby, somos grandes fans de _Yoshi's Island_ y _Wario Land_.
No puedo hablar sobre planes concretos... pero es cierto que llevamos mucho tiempo sin hacer nada con Yoshi, y personalmente, confieso que me encantaría trabajar con él en un momento dado.

¿Crees que dentro de cien años nuestros bisnietos seguirán jugando a Mario? ¿Seguirá vivo cuando nosotros ya no estemos?
Trabajamos en cada juego de Mario con la idea de que la gente los siga jugando dentro de cien años. Siempre prestamos atención a lo que más se lleva en cada momento, aunque ese no es nuestro principal referente. Estoy seguro de que en cien años Mario será un reflejo de lo que la gente busque entonces en términos de entretenimiento. Llevamos 27 años jugando con él, hemos pasado de los 8-bits al Mario actual en HD. Cada generación de Mario ha reflejado las capacidades únicas de cada hardware, manteniendo la esencia que los une a todos.

¿Qué es lo que más le ha gustado de lo que ha visto en este E3?
Me gustan los juegos que reúnen a la gente, como los juegos de baile (en referencia a *Just Dance 4*). Admiro cuando un juego es capaz de conseguir eso, a pesar de que no soy un buen bailarín.

→ PS3, Xbox 360 → Ubisoft → Primavera 2013

SPLINTER CELL BLACKLIST

El arma más efectiva es un hombre

INFILTRACIÓN Y DISPAROS se alternan en esta nueva aventura de Fisher, seis meses después de *Conviction*.

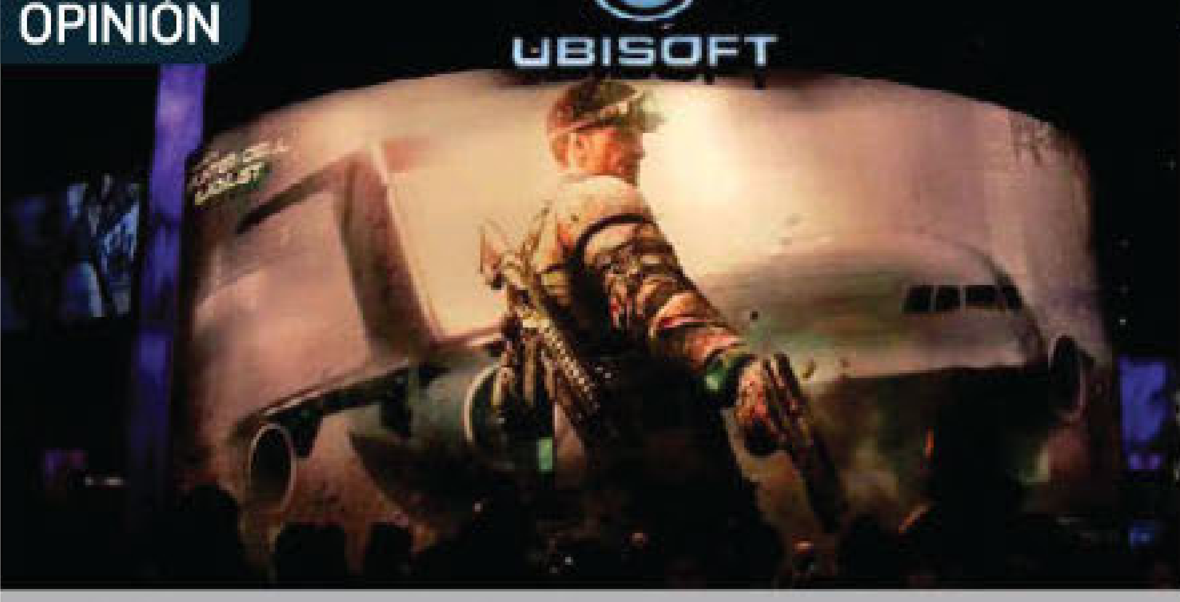
EL REGRESO DE ESTA SAGA HA SIDO EXPLOSIVO. Cuando *Splinter Cell Blacklist* se proyectó en la conferencia de Microsoft, nadie se esperaba que Sam Fisher se hubiese vuelto tan dinámico y letal; en menos de diez minutos el ex-agente de la NSA fue capaz de acabar con una célula terrorista en la frontera de Irak.

El argumento nos coloca en la piel de Fisher seis meses después de *Splinter Cell Conviction*. Viaja en una base móvil (un avión de transporte modificado) eliminando a las principales amenazas de los EE.UU. Para infiltrarse, Sam puede modificar su traje y utilizar diferentes gadgets, como el dron Predator, que ofrece cobertura aérea; una ballesta con munición no letal, o los robots araña con cámaras integradas.

Sin embargo, la principal novedad está en su habilidad para marcar a tres enemigos con un cursor y activar una secuencia semiautomática para eliminarlos, algo que sus creadores han dado en llamar "killing in motion". En este modo, Sam se mueve por el campo de batalla alternando disparos, muertes a cuchillo y ataques cuerpo a cuerpo, con una coordinación espectacular.

Blacklist contará con un interesante multijugador (cooperativo y "mercenarios contra espías") y en Xbox 360, será compatible con órdenes de voz usando Kinect.

OPINIÓN



Un nivel a puerta cerrada

Después de alucinar con la demo que se mostró en la conferencia de Microsoft, pudimos ver el mismo nivel jugado por uno de los productores de Ubisoft Toronto. Sin embargo, en esta segunda partida optaba por un estilo más activo, sin tanta infiltración. Este tipo de juego, adaptado a nuestras preferencias, sólo estará disponible en determinados niveles. También hacía mayor uso de los drones para localizar a los enemigos sin delatarse.

PODEMOS MARCAR A TRES ENEMIGOS y eliminarlos en una secuencia espectacular gracias al modo "killing in motion". También vuelven las ejecuciones.

CONTAMOS CON NUEVOS GADGETS como el dron Predator, un robot araña con cámaras integradas (a control remoto) o esta ballesta que lanza cargas eléctricas.

OPINIÓN

Una experiencia que deja marca

Lo que veis en la foto son los premios cosechados por el juego en la feria. Montones de periodistas estuvimos de acuerdo en que, por encima de lo técnico, el juego marca porque te hace sentir de verdad el dolor y la angustia por los que pasa Lara. Uno de los títulos más viscerales.

→ **PS3, Xbox 360** → **Square-Enix** → **5 de marzo de 2013**

TOMB RAIDER

Esto sí es aventura extrema

LA "REINVENCIÓN" DE LARA CROFT ha dado mucho que hablar en los meses pasados, pero últimamente nos preocupaba lo lento que se estaba volviendo su desarrollo. ¿Estaría a la altura de otros juegos punteros? No os preocupéis, pudimos ver un "gameplay" de media hora que nos dejó más tranquilos. Aunque gráficamente no es lo más de lo más (ojo, ni mucho menos es malo), es en la narrativa donde más destacará. Durante la sesión vimos cómo Lara, perdida en la jungla, tenía que aprender a encender una hoguera y encontrar un arco con el que cazar animales para sobrevivir. A partir de ahí se pasó a momentos más dramáticos, como cuando una pierna de Lara quedó atrapada en una trampa para osos y una manada de lobos comenzó a atacarla. Después de eso, unos guerrilleros la atraparon y ataron. Uno de ellos intentaba abusar de Lara, pero ella se zafó de un cabezazo y tuvo que esconderse de los demás. Al final, se vio obligada a disparar a bocajarro a un tipejo. La pobre chica, asqueada ante la masacre y rota de dolor, comenzó a llorar y a vomitar. Esa última escena definía bien la esencia del juego: no será un *Tomb Raider* clásico, tampoco un clon de *Uncharted*, como muchos aventuraban. Será una aventura de supervivencia. Y eso nos ha gustado mucho.

OPINIÓN

La joya de la corona

El protagonismo del juego en la conferencia de Microsoft no fue casual. Aunque en lo gráfico no notamos demasiada evolución, su catálogo de modos de juego y lo bien que estarán todos ellos relacionados entre sí han sido de lo mejor que hemos podido ver durante esta feria.

EL HÉROE de la saga volverá después de 2 juegos de ausencia. Su relación con Cortana será más intensa.

→ **Xbox 360** → **Microsoft** → **6 de noviembre**

HALO 4

Es bueno ser Jefe

EL RETORNO DEL JEFE MAESTRO (y el comienzo de la saga Reclaimer) ya ha mostrado varios minutos de su campaña. El héroe, acompañado de Cortana, aterriza en un nuevo planeta. Allí se enfrenta a los Prometheans, unos guerreros aún más violentos que los Covenant, capaces de desintegrar a sus enemigos con sus armas láser. El multijugador, como es típico en la saga, tendrá un enorme peso: el nuevo modo Spartan Ops (de 1 a 4 jugadores) consistirá de varios episodios que se lanzarán a un ritmo semanal desde el estreno del juego. En él controlaremos a los miembros del Majestic Squad, en escenarios y misiones específicos para ese modo, y nos enfrentaremos a los Foreigners. Su trama se combinará con la de "Forward Unto Dawn", una serie de imagen real que nos contará el comienzo de la guerra humana-Covenant.

LOS PROMETHEANS eran una casta guerrera de los Forerunners. En *Halo 4* serán los nuevos enemigos.

EL MOTOR GRÁFICO será un rediseño del utilizado en los juegos anteriores de la franquicia. Los desarrolladores hacen hincapié en la nueva física y la iluminación.

EL MULTIJUGADOR incluirá todos los modos clásicos (Forge incluido) y Spartan Ops, con armas nuevas.

PARA EXTERMINAR a los necromorfos tendremos que desmembrarlos. También lucharemos contra humanos.

→**PS3, Xbox 360** →**Electronic Arts** →**23 de febrero**

DEAD SPACE 3

Terror en el espacio ¡y en compañía!

SE FILTRÓ UNOS DÍAS ANTES DE LA FERIA, y aun así fue la sensación de la conferencia de EA. Esta tercera entrega, desarrollada por Visceral Games, nos traslada a un planeta helado llamado Tau Volantis, donde podría residir la clave para acabar con los necromorfos y la Unitología.

La primera sorpresa que nos llevamos es la posibilidad de jugar en modo cooperativo: Isaac Clarke une sus fuerzas a John Garver, un soldado de las fuerzas gubernamentales, para tener más potencia de fuego.

Y la vamos a necesitar, porque nos hemos encontrado con un enemigo gigantesco, capaz de tragarse a los dos héroes (tranquilos, porque el combate continúa en el estómago de la bestia).

Como en los dos juegos anteriores, se mantienen los paseos en gravedad cero y la posibilidad de congelar el tiempo. Y también el "desmembramiento estratégico" para acabar con humanos y necromorfos. Los combates serán más ágiles gracias a la posibilidad de cubrirnos y rodar por el suelo, lo que hace sospechar que la saga ha dado un giro hacia la acción.

OPINIÓN

La estrella en el stand de EA

Después de una secuela "tibia" parece que por fin, *Dead Space* ha tomado el rumbo. Los enemigos descomunales, un planeta helado y, sobre todo, el modo cooperativo auguran un gran final para la saga. Personalmente, hubiésemos preferido más terror y menos acción.

EL MODO COOPERATIVO nos permite unirnos a un amigo (a través de Internet) en cualquier momento de la partida. Ambos colaboran en puzles y combates.

LA AMBIENTACIÓN seguirá siendo terrorífica. Esta vez en un planeta helado, con zonas exteriores, llamado Tau Volantis. También volverán las alucinaciones.

RAIDEN ES PROTAGONISTA de un juego de acción frenética, en el que cortamos cualquier objeto en pantalla.

OPINIÓN

Entrevistamos a sus creadores

Atsushi Inaba (derecha) y Yuki Korekado son los miembros de Platinum Games que han colaborado con Kojima Productions para realizar el juego. Pese a que es fiel a la saga (se desarrolla después de *Metal Gear Solid 4*) han querido hacer un juego de acción, con pocos elementos de sigilo.

→PS3, Xbox 360 →Konami →Primavera de 2013

METAL GEAR RISING REVENGEANCE

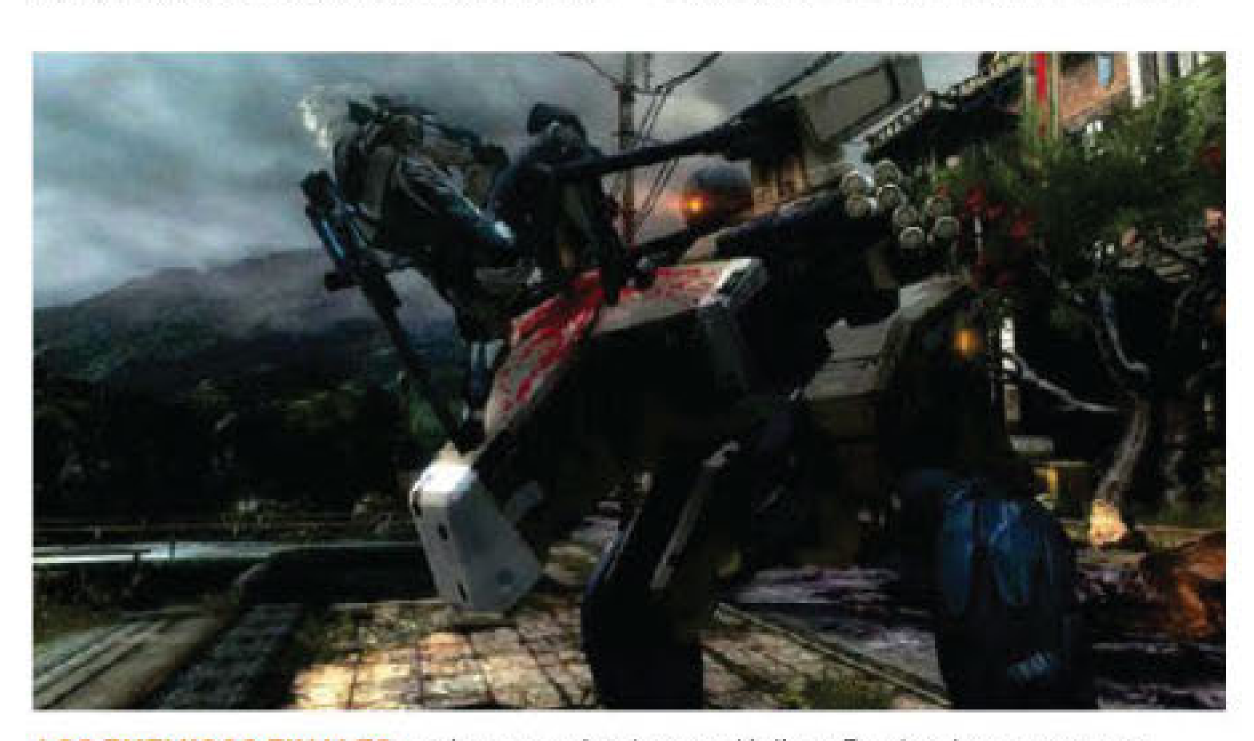
Acción afilada como una espada

CON EL CAMBIO DE DESARROLLADOR, de Kojima Productions a Platinum, surgieron algunas dudas acerca de este título, pero se han despejado en el E3.

Primero se mostró un tráiler en la conferencia de Konami, después pudimos jugar uno de los primeros niveles, y finalmente entrevistamos a los productores del juego. Según nos dijeron: **"se trata de un juego de acción, en el que vamos a encontrar personajes únicos y enemigos supervisados por Kojima"**.

La demo consistía en una especie de tutorial para aprender el manejo de la espada: ataques fuerte y sencillo, salto y el modo blade, que nos permite detener el tiempo y realizar cortes rapidísimos con el stick analógico. Podemos trocear a los cyborgs a los que nos enfrentamos (**"el nivel de violencia es elevado, pero necesario"**, según ellos) y después usar otras armas, como un lanzacohetes, para acabar con los enemigos finales, supervisados por Kojima Productions.

La historia se mantiene en secreto, pero será coherente con la saga original, ya que añadirá datos sobre los orígenes de Raiden, **"un personaje que se va a volver mucho más popular"**, dijeron.



LOS ENEMIGOS FINALES están supervisados por Kojima Productions para que encajen en la saga. No es la primera vez que Raiden se enfrenta a este robot.

EL MODO BLADE congela la acción durante unos segundos, y nos permite trocear enemigos y objetos del escenario. Seleccionamos el corte con el stick analógico.

OPINIÓN

Por fin un poco de terror

Yoshiaki Hirabayashi, productor del juego, nos aseguró que está equilibrado entre terror y acción. Al jugarlo pudimos comprobar con alivio que así es... y que el nuevo sistema de control ha terminado con todas las dificultades de *Resident Evil 5*. Los gráficos también nos convencen.

UN NUEVO ENEMIGO, el ustanak, nos ponía las cosas difíciles en la sesión de juego a puerta cerrada. Recordaba a Némesis.

→PS3, Xbox 360 → Capcom →2 de octubre

RESIDENT EVIL 6

Más zombis, más jugadores

YA CONOCÍAMOS A LOS SEIS PROTAGONISTAS DEL JUEGO, pero la sorpresa de este E3 es que sus aventuras se van a cruzar, permitiendo a cuatro amigos jugar en modo cooperativo en determinados puntos. Nosotros lo comprobamos en una zona de carga en EE.UU. Allí, Leon Kennedy y Helena unían sus fuerzas a Sherry Birkin y Jake para luchar contra un enemigo final llamado Ustanak, que iba armado con una garra mecánica. Además, en la conferencia de Microsoft se mostró una espectacular secuencia en la ciudad (plagada de QTE) y en la feria probamos tres niveles del modo campaña. El equilibrio entre acción y terror nos ha parecido muy adecuado, y, sobre todo, el nivel técnico del juego y el sistema de puntería suponen un gran avance respecto a *Resident Evil 5*.

LAS TRES HISTORIAS de los protagonistas convergen en ciertos puntos, que permiten el juego cooperativo a cuatro.

OPINIÓN

A la sombra de la trilogía original

No cabe duda del estupendo acabado que tiene *Judgment*, pero el modo historia pide a gritos un protagonista con más carisma, como Marcus, y el modo OverRun, aunque entretenido, no supone un salto como en su día fue la horda cooperativa.

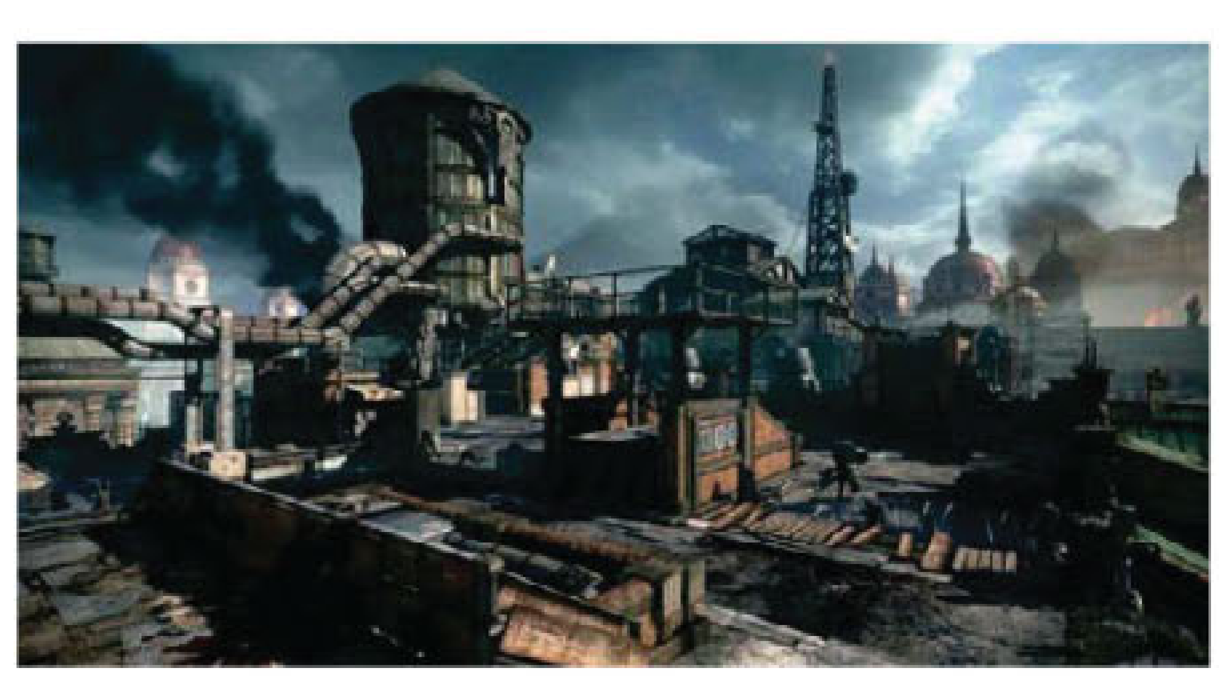
→ Xbox 360 → Microsoft → Finales de 2013

GEARS OF WAR JUDGMENT

Baird toma el relevo de Marcus Fenix

POCO SE SABE DEL MODO CAMPAÑA. Tan solo que transcurre 12 años antes del primer *Gears*, y que sus protagonistas son Damon Baird, Cole, la soldado Hendrick y un rebelde de la UIR llamado Paduk. Ellos forman el escuadrón Kilo, que lidera una heroica resistencia contra los locust. Los controles se han simplificado, y en general los combates son más ágiles y también más complicados (cada vez que superemos un nivel podremos jugar una versión con pequeñas variaciones, llamada modo desclasificado).

Sin embargo, sí que pudimos jugar un nuevo modo multijugador. En OverRun se enfrentan dos equipos de 5 jugadores por turnos (alternando Gears y locust) y con el objetivo de proteger o destruir un generador. Podíamos escoger entre cuatro clases de humanos (ingeniero, soldado, médico o explorador) y ocho tipos de alienígenas, que se podían combinar para ganar habilidades especiales. En el escenario había barricadas, como en el modo horda, que se podían reparar, aunque no se podían construir nuevas defensas. La partida fue vibrante.



ESTE MAPA pertenece al multijugador. Incluirá el nuevo modo OverRun, en el que podremos escoger la clase de soldado y enfrentarnos a ocho tipos de Locust.

LA HISTORIA está protagonizada por el escuadrón Kilo: Baird, Augustus Cole y los novatos Sofía Hendrick y Paduk. Se desarrolla 12 años antes del primero.

OPINIÓN

Estuvimos con sus creadores

Enric Álvarez, de Mercury Steam (izquierda) y Dave Cox nos mostraron esta versión para 3DS, que si bien brilla en el apartado visual, repite el estilo "Metroidvania" de las últimas entregas portátiles. Nos gusta la posibilidad de manejar a los diferentes miembros del clan Belmont.

→ 3DS → Konami → Finales de 2012

CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW 3DS

Los Belmont siguen hablando español

VEINTICINCO AÑOS DESPUÉS DEL JUEGO ORIGINAL, Trevor Belmont (el hijo de Gabriel y Marie) se enfrenta a su padre, que se ha convertido en el Conde Drácula. Pero no será el único personaje al que vamos a controlar, ya que esta versión portátil (con gráficos poligonales y desarrollo en dos dimensiones) también contará con el legendario Simon Belmont, Alucard y otros miembros de su linaje.

Mirror of Fate (el subtítulo se refiere a un espejo en el que se puede leer el futuro) adaptará elementos del primer *Lords of Shadow*, como las batallas contra los titanes y el uso de la concentración y la magia, además de la posibilidad de usar la cadena-látigo que portaba Gabriel en su primera aventura.

La exploración será otro de los pilares sobre los que se asienta *Mirror of Fate*, con un esquema que recuerda a *Symphony of the Night* para PlayStation o a cualquiera de los juegos de DS. A grandes rasgos, esto significa que tenemos que volver sobre nuestros pasos cuando hayamos conseguido nuevas habilidades para explorar todo el castillo.

En cuanto a las funciones exclusivas de 3DS, habrá control táctil y la posibilidad de mirar el mapa y tomar notas en la pantalla inferior.

LA CÁMARA cambiará de enfoque en determinados puntos, pero el desarrollo será horizontal. Estos modelos destacarán cuando activemos las tres dimensiones.

LOS ENEMIGOS FINALES tendrán un tamaño comparable al de los titanes que aparecían en el anterior *Castlevania: Lords of Shadow*.

OPINIÓN

Una adaptación muy libre

Los gráficos de *1313* son tan impresionantes que resulta difícil hablar de otra cosa. Sin embargo, después de "reposarlo" no parece un juego de Star Wars, más que por algunas pinceladas aquí y allá. Un desarrollo tan ambicioso es un arma de doble filo, ¿cuándo estará terminado?

➔ PS3, Xbox 360 ➔ Lucasarts ➔ Finales de 2013

STAR WARS 1313

Tecnología de una galaxia muy lejana

FUE UNO DE LOS GRANDES "TAPADOS" del E3. De hecho, nos lo mostraron en una sala especial, separada del resto de los stands. *Star Wars 1313* será el juego más adulto que se ha ambientado nunca en la saga; su nombre responde a uno de los niveles inferiores de Coruscant, la capital del imperio, donde se mueven los tipos más peligrosos de la galaxia (de todas las especies conocidas). Nosotros encarnamos a un cazarrecompensas, que transporta una peligrosa carga en una corbeta, cuando es atacado por unos "colegas".

El desarrollo del juego alterna disparos en tercera persona (con un sistema de cobertura automático) con saltos y exploración. No habrá rastro de los caballeros Jedi ni el uso de la Fuerza, sino que será una suerte de *Uncharted*, con la posibilidad de diseñar nuestra propia armadura y escoger todo tipo de gadgets.

Podemos asegurar que este título tenía los gráficos más detallados de toda la feria, con una captura de movimientos y una expresividad en los personajes como nunca se han visto. De hecho, funcionaba en una estación de desarrollo desarrollada por Nvidia, y podría ser de nueva generación.

Star Wars 1313 es fruto de la colaboración entre Lucasarts, Industrial Light and Magic, Skywalker Sound y Lucas Animation.

LOS GRÁFICOS están muy por encima de cualquier cosa que hayamos visto en las consolas actuales, aunque funcionaba en un PC montado especialmente para ello.

LA AMBIENTACIÓN es la más oscura y adulta de la saga, en uno de los niveles subterráneos del planeta Coruscant, donde impera la ley del más fuerte.

→ PS3 → Sony → 12 de marzo de 2013

GOD OF WAR ASCENSION

Alabado sea el dios de la guerra

LA INFORMACIÓN DE GOD OF WAR ASCENSION LLEGA CON CUENTAGOTAS. En nuestro viaje pudimos echar unas partidas al mismo nivel multijugador del que os hablamos en el reportaje del mes pasado. Eso sí, cuando Sony mostró un video de gameplay del modo historia en su conferencia, los aplausos y los silbidos llenaron el Memorial Sports Arena. La demo estaba ambientada en Rodas, con Kratos liándose a mamporros bajo el famoso coloso. La historia (no olvidéis que se trata de una precuela) nos explicará los orígenes del espartano y el por qué de su personalidad; incluso se le podía ver salvando a gente. Los combates ganarán en rapidez, aunque mantendrán el estilo de la saga. Además de los hombres-cabra, lucharemos contra enemigos nuevos, como un feroz elefante. Kratos recuperará algunas habilidades de su homónimo de PS2, como alterar el flujo del tiempo, reconstruyendo partes del escenario para resolver algún puzle. La presentación acabó en el mejor momento, justo cuando Kratos se lanzaba al fondo del mar a por un gigantesco Kraken, lo que nos dejó algo fríos. Eso sí, técnicamente será un auténtico bombazo, más pulido que la tercera parte.

OPINIÓN

Kratos cumple, pero no sorprende

Estábamos esperando ver las primeras secuencias del modo historia, pero no nos ha impresionado. El apartado técnico es brutal (como en *God of War III*) y sin embargo lo que vimos no sorprendió en absoluto. El multijugador sí era entretenido.

→ Wii U → Nintendo → Navidades

NEW SUPER MARIO BROS. U

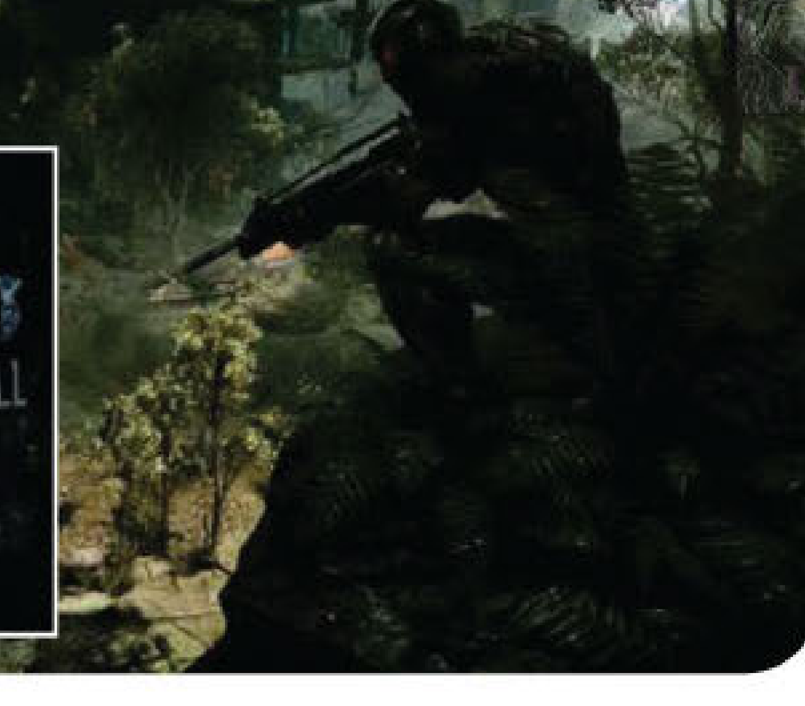
PUDIMOS JUGAR EL PRIMER NIVEL DURANTE LA FERIA y la verdad es que es una gozada ver a Mario en HD (720p), en especial los fondos de estilo pictórico. También pudimos disfrutar de un nuevo traje para Mario, de ardilla, que le permitirá planear, de su nueva habilidad para crear decenas de monedas (que serán fundamentales y del cooperativo/competitivo para 4 jugadores.

EL CONTROLADOR Wii U nos servirá para crear plataformas que ayuden o molesten a nuestros amigos en el "multi".

→PS3, Xbox 360 → Electronic arts →Febrero de 2013

CRYSIS 3

OTRA DEMOSTRACIÓN JUGABLE que nos dejó con los dientes largos fue esta. Además de las novedades conocidas, como que el "prota" será Prophet o que volveremos a Nueva York, pudimos comprobar que la IA enemiga estará muy mejorada y los escenarios nos brindarán más libertad de elección (sigilo, hackeo, tiroteo...). Lo más impresionante, técnicamente, fue el momento en el que nuestro héroe explosionaba una presa inundando todo el escenario.



→PS3, Xbox 360 →Namco Bandai → 2013

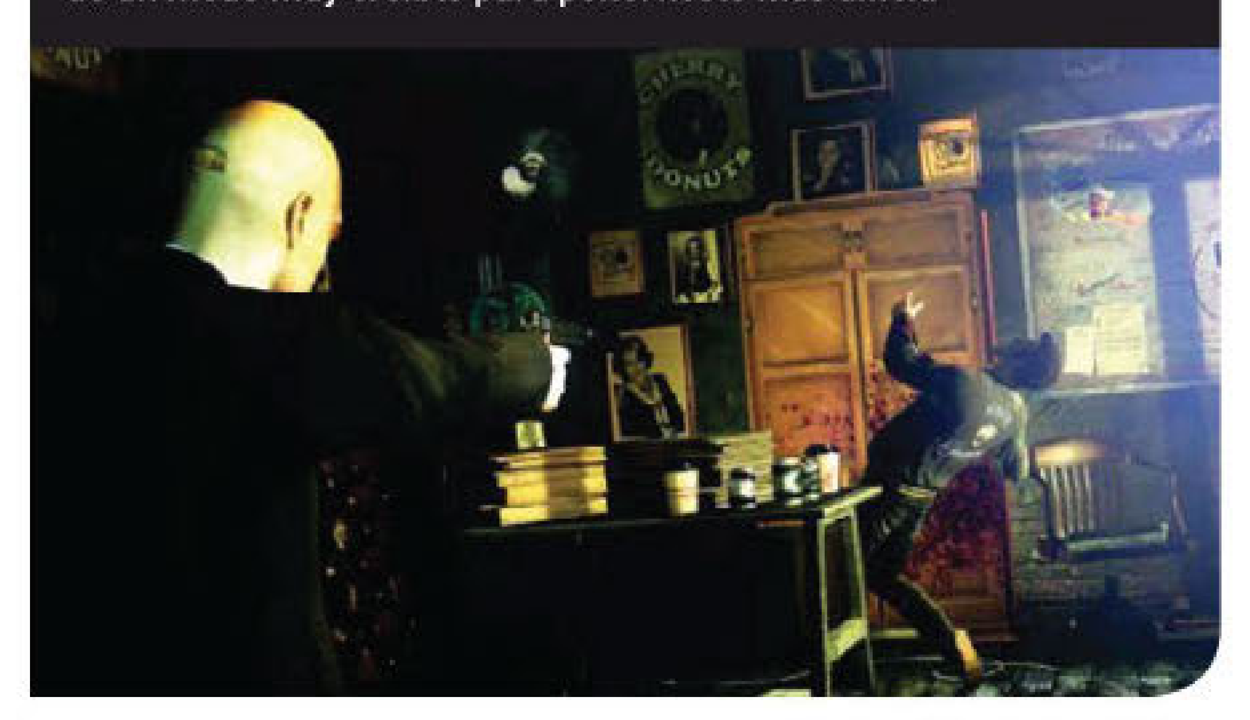
STARK TREK

AMBIENTADO ENTRE LAS DOS PELÍCULAS, tendrá un estilo muy parecido a *Mass Effect* (coberturas, exploración planetaria...). El cooperativo será la estrella, combinando las habilidades de Kirk y Spock (no faltará la pinza vulkaniana) para enfrentarnos a los lagartos Gorn, que han atacado Nueva Vulcano. Incluso pediremos la ayuda de la Enterprise para bombardear los escenarios.

→PS3, Xbox 360 → Ubisoft →20 de noviembre

HITMAN ABSOLUTION

EL AGENTE 47 SE DEJÓ VER EN UNA DEMO jugable en la que quedó claro que la libertad de acción y una de las I.A. enemigas más avanzadas serán los protagonistas. Habrá muchos modos de acabar con un mismo objetivo y los enemigos reaccionarán de un modo muy creíble para ponérnoslo más difícil.



→PS3, Xbox 360 → Electronic arts →23 de octubre

MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

PROBAMOS EL MULTIJUGADOR, en el que trabajaremos por binomios como los Tier 1 reales, es decir, que iremos por parejas aunque luchemos en grupos de 4 vs 4. Por ejemplo, si morimos y nuestro colega sigue en pie, podremos reaparecer junto a él. Habrá varias clases (cada una con una habilidad especial), kill streaks que nos otorgarán recompensas (como bombardeos), utilizaremos doble óptica (Eotec y ACOG) para adaptar nuestro arma a distintas distancias... y encima con el potente motor Frostbite 2.0 por medio.

OPINIÓN

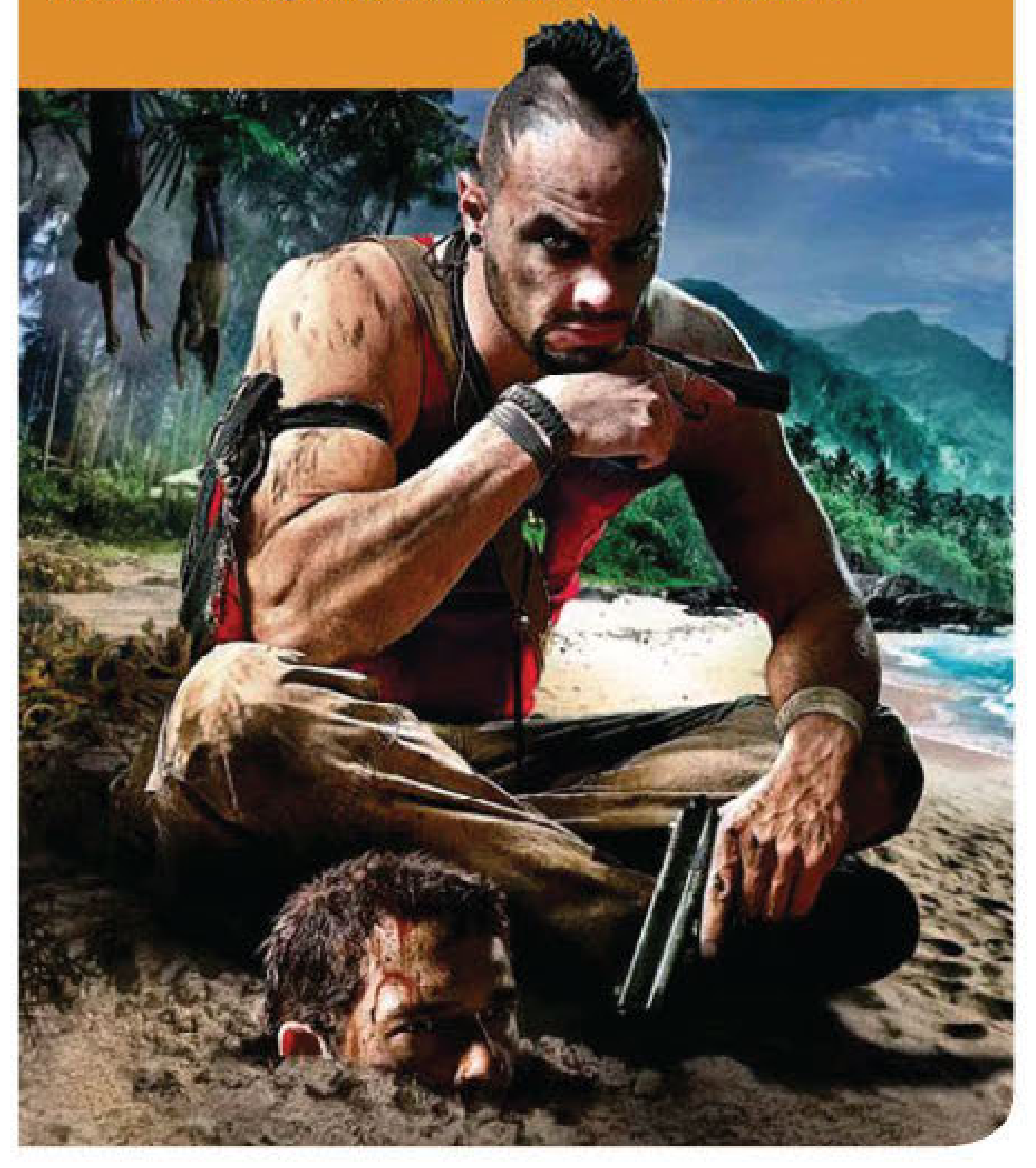
Misión cumplida en el multijugador

Se encuentra a medio camino entre *Battlefield 3* (por control y comportamiento de las armas) y *Call of Duty*, por la inclusión de premios por racha y la cantidad de clases. Al final, esta familiaridad, le asegura la victoria.

→PS3, Xbox 360 → Ubisoft → 6 de septiembre

FAR CRY 3

ASISTIMOS A DOS DEMOSTRACIONES JUGABLES en las que pudimos ver el estilo alucinógeno que tendrá esta nueva entrega. Nuestro protagonista llegará a una extraña isla, donde el malvado Vaas secuestra a su novia. Desde ese momento empezaremos a perder los modales y la cordura, liderando la rebelión de los nativos contra Vaas. En una de las misiones el "prota" empezaba a alucinar y ver el suelo de la isla hecho de pantallas de tv, donde el malvado Vaas nos iba soltando más chaladuras. El desarrollo será puramente sandbox. Técnicamente tiene buena pinta, sobre todo los elementos vegetales, creados con un enorme realismo.



→PS3, Xbox 360 → Square Enix → 31 de agosto

SLEEPING DOGS

PROBAMOS A PUERTA CERRADA una misión nueva en la que el protagonista (el poli encubierto Wei Shen) era torturado en un club nocturno. Wei escapaba liándose a tiros, haciendo uso del tiempo bala (que durará más cuantos más disparos acertemos en la cabeza) y del botón automático de filigrana, que nos permitirá saltar por encima de obstáculos fácilmente. Luego perseguíamos a un tío corriendo, aunque las tornas cambiaban y nos tocaba escapar en coche mientras disparábamos sobre raíles a coches enemigos. Libertad de acción, artes marciales,... ¡esto promete!

→PS3, Xbox 360 → Capcom → Febrero 2013

LOST PLANET 3

LA DEMOSTRACIÓN JUGABLE nos permitió comprobar que la nueva entrega mantendrá el estilo de la saga, aunque con algunas novedades. La cámara será más cercana y cuando entremos en uno de los "mechas" la cámara pasará a primera persona. El estilo será un poco más tenso, con guiños al survival horror. Ya queda menos para que volvamos a E.D.N. III, el planeta helado.

→ Xbox 360, PS3 → Electronic arts → 1 de noviembre

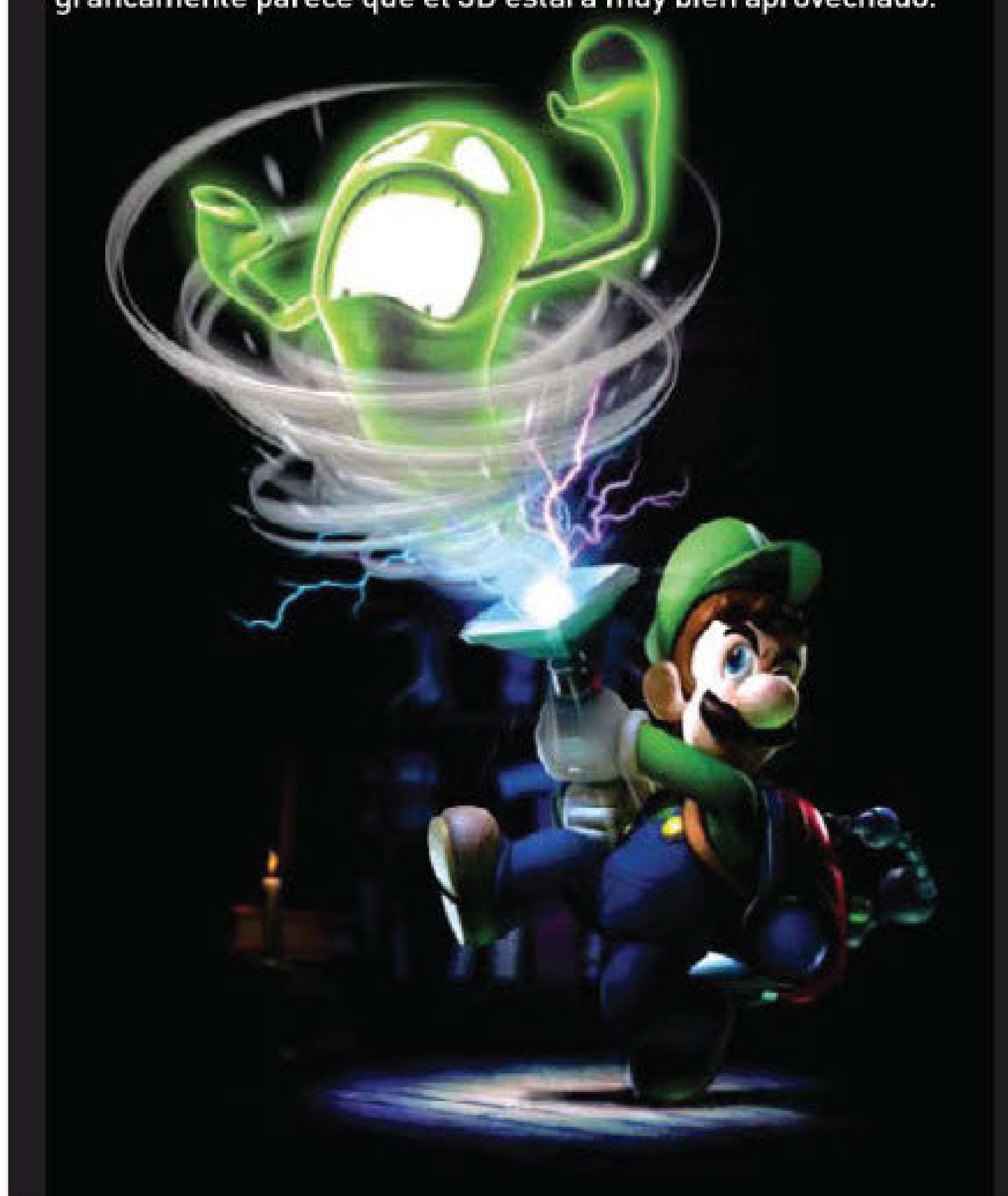
NEED FOR SPEED MOST WANTED

CRITERION TOMA EL MANDO DE LA SAGA llevando el estilo del genial *Burnout Paradise* a la franquicia *NFS*. En la demo que pudimos jugar controlábamos un Porsche 911 amarillo, en una frenética carrera en una ciudad completamente abierta. En el modo que probamos las carreras no tenían checkpoints con lo que podíamos escoger nuestra ruta con total libertad. Tampoco faltaron los choques, algo exagerados pero espectaculares, y los adelantamientos, con todo tipo de efectos visuales. Nuestro objetivo será convertirnos en el más buscado por la policía, e integrará el sistema Autolog, con el que desafiar a nuestros amigos. Nos pareció, sin duda, el mejor juego de carreras del E3.

→ 3DS → Nintendo → Navidades

LUIGI'S MANSION DARK MOON

EN LA DEMO QUE PUDIMOS JUGAR nos llamó la atención la cantidad de elementos interactivos que habrá en los escenarios. Usaremos la aspiradora de Luigi no solo para cazar fantasmas, sino también para quitar manteles, dar la vuelta a alfombras, etc. para encontrar objetos ocultos. Habrá varias mansiones distintas y una mayor presencia de puzles en cada sala. El control ha mejorado con respecto a anteriores demos y gráficamente parece que el 3D estará muy bien aprovechado.

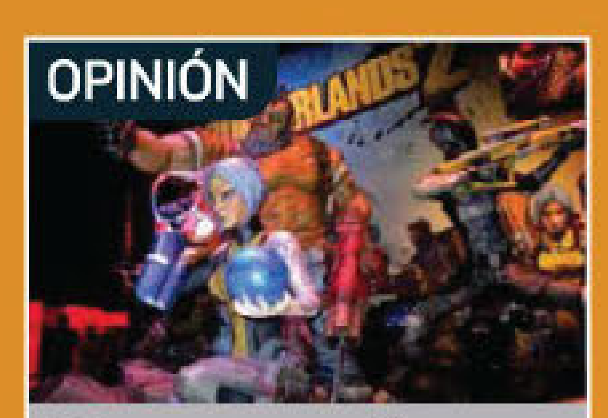


→ Xbox 360. PS3 → 2K → 21 de septiembre

BORDERLANDS 2

JUGAMOS AL MULTIJUGADOR COOPERATIVO junto a uno de los integrantes de Gearbox (el estudio desarrollador). Escogimos a Axton (el comando), que llevaba una pistola de mano, un rifle de asalto y un lanzacohetes (como veis usará la fuerza bruta), mientras que nuestro compañero Zer0 era francotirador, aunque también se desenvolvía a las mil maravillas en los combates cuerpo a cuerpo. En la misión, teníamos que custodiar un bot de sabotaje que debía derribar unas estatuas. La combinación de las habilidades de ambos personajes eran la clave del éxito. No faltará el sentido del humor, en especial un claptrap que nos servía de guía.

OPINIÓN



Un cooperativo efectivo

A falta de profundizar en la campaña, el modo cooperativo es tan dinámico (quizá más) como en la primera parte. Parece que se está profundizando más en el humor, lo cual nos ha agradado. Técnicamente no es la bomba, pero no decepciona.

→PS3, Xbox 360 → Konami →2013

CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW 2

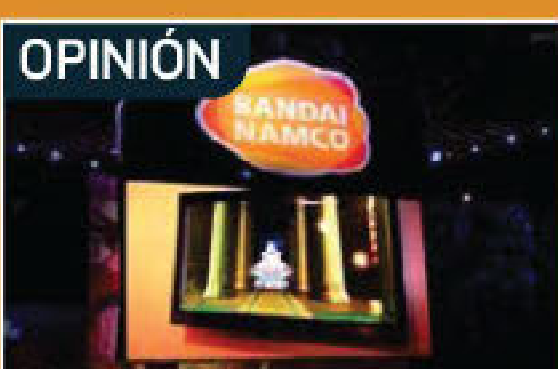
GABRIEL BELMONT volverá con un juego que correrá a cargo, nuevamente, del estudio español Mercury Steam. Sólo se presentó un tráiler, pero la cinemática era de una calidad visual sublime. En ella, se veía a Gabriel con un toque siniestro que hace pensar que dejará de ser un humano para convertirse en un vampiro. Colocado sobre una torre, el bueno (o malo) de Gabriel repartía estopa a los soldados que asediaban su fortín.

→PS3 → Namco-Bandai →Inicio 2013

NI NO KUNI

LEVEL-5 ES SINÓNIMO DE ROL CON BUEN GUSTO, como denota *Dragon Quest VIII*. Este juego promete ser una obra de arte, con su estilo animé. En él, controlaremos a Óliver, un chico que quiere convertirse en mago para traer a su madre del mundo de los muertos. En el E3 había disponible una versión jugable en la que el diseño rayaba en la perfección, con unos personajes que se movían con suavidad.

OPINIÓN



Rol con vocación de obra de arte

No nos pareció tan complejo como *Dragon Quest* (está enfocado a un público más infantil), pero el apartado visual y la música están a la altura de cualquier película del estudio Ghibli. No pudimos jugar lo suficiente para juzgar el argumento.

→PS3, Xbox 360 →Namco-Bandai →14 septiembre

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

EL TORNEO DEL PUÑO DE HIERRO mostró su retorno a los combates por parejas, en los que las llaves y los mamporros más clásicos de la saga prometen estar al más alto nivel. Se anunció que habrá disponible un tema de la banda sonora interpretado por Snoop Dogg para los que reserven el juego, así como un escenario en el que el conocido rapero será espectador de excepción. Eso sí, no será un personaje controlable.

→ Xbox 360 → Microsoft → 26 de octubre

FORZA HORIZON

EL "SPIN OFF" DEL SIMULADOR DE CONDUCCIÓN se presentó en forma de tráiler. Turn 10 ha cedido el desarrollo a Playground Studios, pero el realismo y el control seguirán siendo santo y seña. En vez de en pistas cerradas, se correrá en más de 65 circuitos en un mundo abierto ambientado en Colorado. Habrá compatibilidad con Kinect, que será un GPS. Espectacular.

→ PS3, Xbox 360 → THQ → Otoño

SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH

LA ADAPTACIÓN AL ROL DE LA SERIE más irreverente dio muestras de lo que promete en un tráiler, y Trey Parker y Matt Stone, creadores de la saga, estuvieron presentes en la conferencia de Microsoft. El aspecto visual luce prácticamente como si fuera un episodio de la serie de animación, con una ambientación "mágica", y su parodia de los juegos de rol será de lo más hilarante.

→ PS3, Xbox 360 → Capcom → 15 de enero de 2013

DMC DEVIL MAY CRY

EL CAZADEMONIOS DANTE se pasó por la feria en forma de demo jugable, que lucía espectacular. Se mostraba el sistema de combos, a golpe de espada, guadaña y pistolas, y luego había un enfrentamiento con un jefe final, una especie de ciempiés amorfo entusiasta de arrojarle vómito al pobre Dante. Allí se veía también el componente de plataformeo y saltos que habrá, con un gancho que dará mucha cancha a la jugabilidad. En cuanto al apartado visual, el remozado le sienta de maravilla al bueno de Dante.

OPINIÓN

Nuevo Dante con viejo estilo

No dudéis por un momento que el cambio de estudio haya afectado a este juego de acción. Nos encanta la estética más depurada y los nuevos enemigos, pero el estilo sigue siendo frenético. Por momentos, parece más "plataformero" que los anteriores.

→PS3, Xbox 360 → Sega →Febrero de 2013

ALIENS: COLONIAL MARINES

EL STAND MÁS ESPECTACULAR de la feria pertenecía a este título de Gearbox. Vimos un nuevo nivel multijugador y comprobamos que el modo historia, secuela de la película *Aliens*, nos va a traer acción y terror casi a partes iguales y una ambientación muy sólida y sofocante. La mala noticia es que ha sido retrasado y tendremos que esperar hasta febrero próximo para disfrutar de él.

OPINIÓN

Enamorados de su multijugador

Hace un par de meses, nos enamoramos de este "shooter" por su fidelidad a la película y sus dosis de suspense. Ahora hemos "recaído" por culpa de un modo multijugador asimétrico (humanos y xenomorfos se manejan diferente) que promete meses de diversión.

→PS3, Xbox 360 → 2K Games →29 de junio

SPEC OPS: THE LINE

EL MODO MULTIJUGADOR COOPERATIVO llegará, en forma de contenido adicional gratuito, tras el lanzamiento del juego. Para probarlo, le "dimos cera" a un nivel dentro de un edificio del que debíamos escapar, acabando por el camino con multitud de enemigos. La mecánica nos recuerda mucho a *Gears of War*.

→PS3, Xbox 360 →Sega →Principios de 2013

THE CAVE

EL HUMOR NEGRO es el rey de esta aventura descargable que está siendo desarrollada por Ron Gilbert, el creador de *Monkey Island*. Podremos elegir tres personajes de entre seis posibles, y ayudarles así a encontrar el objeto que han perdido dentro de una cueva. Los puzles abundarán y la cooperación y el cambio de personajes se harán imprescindibles para conseguir resolverlos.

→PS3, Xbox 360 → Activision →13 de noviembre

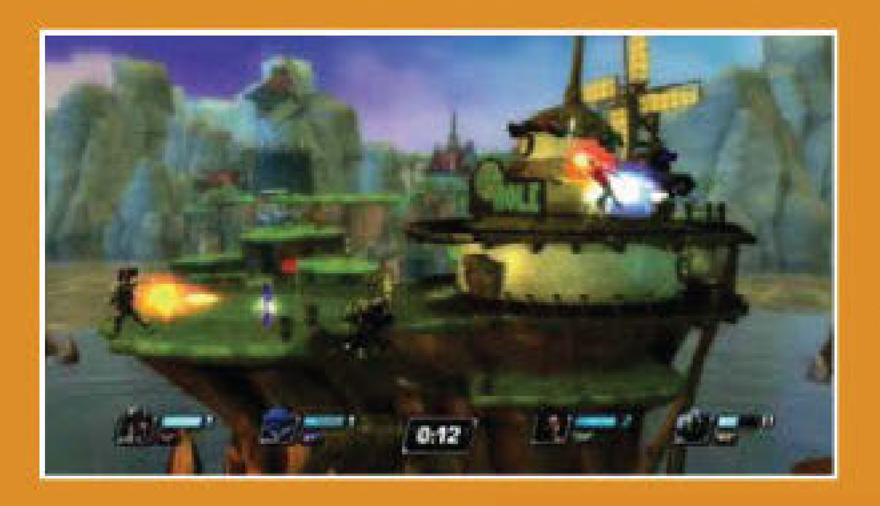
CALL OF DUTY BLACK OPS 2

CERRAR UNA CONFERENCIA es señal de la importancia que tiene un título. *Black Ops 2* lo hizo con la de Microsoft, mostrando el nivel en el que huimos con la presidenta de los EE.UU. "Espectacular" es la palabra que mejor lo define, al igual que un strikeforce que tiene lugar en el puerto de Singapur, el cual nos enseñaron a puerta cerrada. En él podremos ir "a saco" o controlar a todo nuestro equipo, con cierto toque de estrategia.

→ PS3, PS Vita → Sony → Finales de año

PLAYSTATION ALL-STARS BATTLE ROYALE

PUDIMOS JUGARLO en el stand de Sony y comprobamos lo divertido que va a ser pelear con Kratos, Sly Cooper, Parappa y compañía, además de los recién anunciados Big Daddy o Nathan Drake. Claramente inspirado en la popular saga de Nintendo *Smash Bros.*, aunque con un toque más hardcore, nos confirmaron que también llegará a PS Vita con juego cruzado, por lo que sus usuarios y los de PS3 podrán "zumbarse" unos a otros en épicos combates.



OPINIÓN

Clónico, pero atractivo

Sí, lo que pensáis es cierto: el juego es una copia descarada de *Smash Bros*. Pero oye, funciona. Los gráficos no son nada del otro jueves, pero los combates son bastante fluidos. Ahora la duda es: ¿el plantel definitivo tendrá suficientes personajes?

→ PS3, Xbox 360, Wii U → Warner Bros → 2013

INJUSTICE

Estalla la guerra entre héroes y villanos

LOS CREADORES DE LA SAGA MORTAL KOMBAT serán los responsables de enfrentar a los "buenos" y los "malos" de DC Comics, en un juego de lucha donde va a predominar la espectacularidad en sus golpes y movimientos, aunque por lo que vimos la violencia no será tan extrema como en la mencionada serie. Los escenarios también formarán parte del espectáculo, ya que podremos utilizarlos para sacar ventaja ante nuestros rivales y destruirlos mientras repartimos "galletas" a diestro y siniestro. Superman, Batman, The Flash, Wonder Woman o Harley Quinn serán algunos de los míticos personajes que estarán disponibles para todos aquellos amantes del cómic más "peleón".

Lo mejor

En tantos días de feria, da tiempo a muchos grandes anuncios y eventos. Esto es lo que más nos ha gustado.

LA CONFERENCIA DE UBISOFT fue la más variada, entretenida y productiva, con diferencia. Entre algún chiste malo mostró un catálogo de lo más interesante.

LA PRESENCIA ESPAÑOLA en la feria, que tuvo como a estandartes a *Castlevania Lords of Shadow 2* y el descargable *Deadlight*. ¡Adelante, compatriotas!

GRÁFICOS QUE AÚN SORPRENDEN en la generación actual y nos dieron una pista de lo que nos espera en los próximos años. Se nos está haciendo la boca agua...

QUE HAYA NUEVAS FRANQUICIAS. Sí, hubo muchas secuelas, pero *Watch Dogs*, *Beyond*, *ZombiU* o *Ni No Kuni* también supieron innovar. Aquí hay sitio para todos.

LA DISPONIBILIDAD DE LOS CREADORES para concertar entrevistas... o para encontrarlos en la cola de las conferencias. Un Keiji Inafune por aquí, un Ron Gilbert por allá...

NUESTRA

La sorpresa
WATCH DOGS

El juego de Ubisoft dejó a todos los asistentes de la conferencia boquiabiertos. No sabemos si es por nivel técnico y jugabilidad o porque se trataba de una franquicia de la que no habíamos oído hablar.

Aspirante
BIG DADDY EN *PS BATTLE ROYALE*

Mayor "bluff"
DOOM 3 BFG

Esperábamos una nueva entrega de la saga, no un simple "remake", especialmente cuando los gráficos originales eran tan buenos que apenas se nota el cambio de máquina. Y la inclusión de los anteriores no basta.

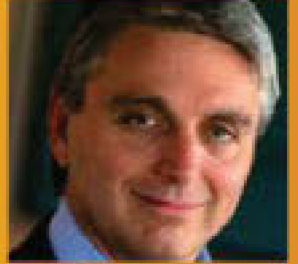
Aspirante
DEMO DE WONDERBOOK

Personaje más prolífico
MARIO BROS

Durante la feria se han presentado nada menos que 4 juegos con apariciones del fontanero: *New Super Mario Bros 2*, *Paper Mario*, *New Super Mario Bros. U* y *Nintendo Land*.

Aspirante
BATMAN
(3 Juegos)

LAS CITAS DEL E3

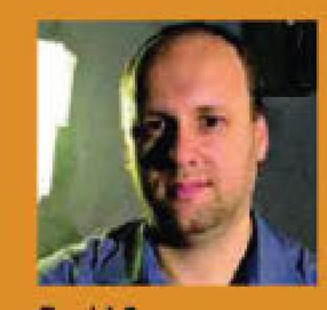


"Si algunas ceremonias son los Oscars, esto sería como Sundance."

John Riccitiello
Presidente de EA, en alusión al carácter "diferente" de su conferencia de prensa

"¿Cuántas veces has visto South Park y pensado "me gustaría verlo en mi TV a la vez que está conectada al teléfono, que está conectado al tablet, que está conectada al horno, mientras me siento en la nevera"?"

Trey Parker
Creador de South Park, en cómica alusión a la estrategia multiformato de Microsoft



"Id al showfloor y mirad los juegos. Todos son copias de copias. Llevan años haciendo lo mismo. Nosotros intentamos hacer algo diferente."

David Cage
Director de *Beyond*

Lo peor

Con proyectos tan ambiciosos, hay muchas cosas que pueden fallar. He aquí una selección de lo más "olvidable" del E3.

LAS CONFERENCIAS DE NINTENDO fueron aburridas, no sacaron partido a sus productos e incluyeron tramos bastante ridículos, como este "momento banana".

LAS AUSENCIAS. Nos quedamos con las ganas de ver *GTA V*, *The Last Guardian*, *Ryse*, *un Zelda en Wii U*, *Project Ogre...* Muchas faltas estaban anunciadas, pero fastidia.

LA PRESENTACIÓN DE WONDERBOOK en la conferencia de Sony. Ojo, el juego no está mal, pero en ese evento a Move le dio por fallar, para desesperación de la pobre azafata.

LOS ANUNCIOS PREVIOS, que estropearon el efecto sorpresa de la feria. Juegos como *Gears of War Judgment* ya se conocían antes de que diera comienzo el E3...

LA DISCRIMINACIÓN DE LAS PORTÁTILES. 3DS salió algo mejor parada, pero PlayStation Vita ha tenido una presencia casi anecdótica en el showfloor.

SELECCIÓN

Tendencias

JUEGO ASIMÉTRICO

Parecía la palabra de moda en la feria. En *Star Trek*, en *Aliens Colonial Marines*, y en casi todos los juegos de Wii U habrá diferentes maneras de afrontar el multijugador.

Aspirante
TRANSMEDIA

Anuncio más escueto

CALL OF DUTY BLACK OPS II DECLASSIFIED

Solo nos enseñaron el logo de esta exclusiva para PS Vita. Ni tráiler, ni fecha de lanzamiento... ni siquiera sabemos quiénes lo están desarrollando (al menos en Treyarch no se han mojado).

Aspirante
MATTER

Mejor nivel técnico

STAR WARS 1313

Ya nos lo advirtieron en LucasArts: el juego no corre sobre una consola, sino una estación de desarrollo específica. Pero todo eso se nos olvidó en cuanto vimos estos modelos en movimiento, con esa expresividad, y una ciudad que parecía sacada de la peli.

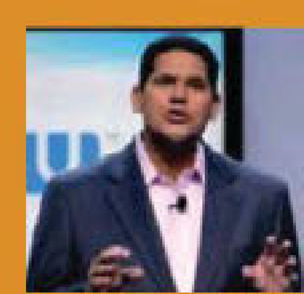
Aspirante
BEYOND

“Este evento es un tributo a los jugadores, los auténticos héroes de la industria del videojuego.”

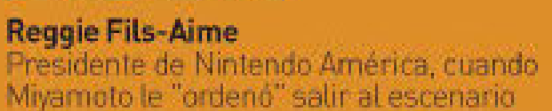
Jack Tretton
Presidente de Sony Computer Entertainment

“Ya sabéis, somos un poco gays, todos nosotros. Admitámoslo.”

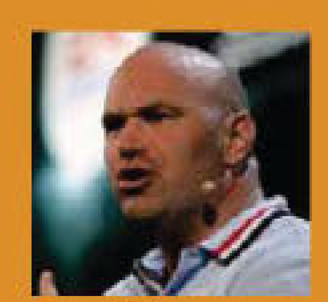
Aisha Tyler
Actriz y presentadora de la conferencia de Ubisoft



“Me siento como un Pikmin morado.”



Reggie Fils-Aime
Presidente de Nintendo América, cuando Miyamoto le "ordenó" salir al escenario



“Ya era hora de que un juego de UFC fuera desarrollado por una gran compañía.”

Dana White
Presidente de UFC, después de que la franquicia pasara de THQ a Ubisoft

NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco

→ REVISTA OFICIAL NINTENDO

El nuevo Castlevania y Wii U, al descubierto

■ **Doble regalo:** La Revista Oficial se refuerza con un suplemento en el que cuentan todos los detalles sobre Wii U. Además, póster-guía gigante de *The Last Story*.

■ **Y llega el E3.** Y presentan los 25 juegos más rompedores para Wii U y 3DS: *ZombiU, Batman, Rayman...* y *New Mario Bros. 2, Luig's Mansión 2...*

■ **Novedades.** El juego del mes es *Heroes of Ruin*, un RPG de acción con un online irresistible. Como el terror de los *Project Zero* y *Spirit Camera*; irresistible como la diversión de *Rayman Origins*.

■ **Cómo... sacar el máximo partido a tus mejores juegos.** Este mes, cómo dominar todas las armas en *Kid Icarus*, y cómo fichar a los juegos más excepcionales en *Inazuma Eleven 2*.

→ PLAYMANÍA

El regreso de una saga mítica

■ **¡Guía de regalo!** Llevaos gratis la guía de *Max Payne 3*, con todos los coleccionables y los trofeos. ¡Y además, podéis guardarla en la caja del juego!

■ **Los 50 mejores juegos del E3.** No os perdáis lo último de los grandes juegos de la feria de Los Ángeles.

■ **Cómics y videojuegos.** Descubrid los mejores cómics y mangas basados en videojuegos que se editan en España.

■ **¡Zombis, rubias y motosierras!** Analizan los mejores juegos del momento: *Lollipop Chainsaw, Gravity Rush, Ghost Recon Future Soldier...*

■ **El regreso de Lara Croft.** Nuestra aventurera favorita vuelve con un *Tomb Raider* totalmente nuevo, que seguro que no os deja indiferente.

→ CÓMO FUNCIONA?

En busca de vida en otros planetas

■ **Ciencia:** ¿Hay vida fuera de la Tierra? Os cuentan los últimos avances en la búsqueda de otros planetas habitables.

■ **Tecnología:** Destripan el nuevo iPad para saber qué le hace tan especial.

■ **Naturaleza:** Un recorrido por el Amazonas, su fauna, el clima, los datos más increíbles...

→ MICROMANÍA

Dishonored: la acción más brutal de 2012

■ **Así será Dishonored.** Hablan con los creadores del juego y os enseñan las imágenes que todavía no habéis visto.

■ **Lo mejor del mes:** *Diablo III, DiRT Showdown, Real Warfare 2 Las Cruzadas del Norte, Street Fighter x Tekken, XCOM Enemy Unknown ...*

■ **Juego completo de regalo.** Este mes, *Prince of Persia y Disciples III Resurrection.*

10 lectores

cuentan su experiencia con

Kid Icarus Uprising

Suplemento especial realizado por Hobby Consolas para Nintendo

De jugadores a redactores de Hobby Consolas

Nintendo y Hobby Consolas hemos pensado en dar la oportunidad a 10 lectores de Hobby Consolas de convertirse en redactores por un mes. La excusa, uno de los juegos del año, **Kid Icarus Uprising** para 3DS. Y el resultado no ha podido ser más interesante. Todos ellos se han expresado con total libertad, ofreciendo sus impresiones sobre el juego, contando sus experiencias en el modo online y escogiendo a su personaje favorito. Y todos han demostrado que además de ser expertos jugadores, tienen un futuro muy prometedor como analistas de videojuegos. ¡Enhorabuena!

"Toda una aventura para nuestros sentidos, un juego multisensorial"

Judit Martínez Roldán
20 años / Barcelona

Juegos de lucha favoritos
- Super Street Fighter II
- Darkstalkers
- Soul Calibur
- Mortal Kombat

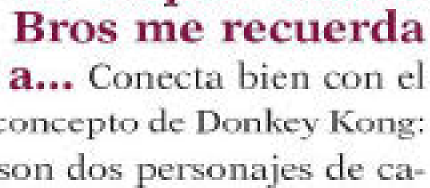
Logros en Kid Icarus Uprising

Mi mayor reto ha sido **superar algunas de las pantallas en nivel 9** de dificultad. ¡Mirad si se vive este juego que cuando ya estaba en la última pantalla, el botón L de mi 3DS se accidentó de tanto disparo!

Si se tuviera que buscar una definición para Kid Icarus, se debería afirmar de que se trata de un juego multisensorial en toda regla. Lo que parece ser un juego sencillo se transforma en toda una aventura para nuestros sentidos. Ver todo el mundo que se mueve en torno a Pit en tres dimensiones, apuntar con la pantalla táctil, y seguir los elocuentes diálogos captura al jugador de forma casi inmediata. ¡Es la mezcla casi perfecta de los géneros shooter y aventura!.

Mi experiencia online con Kid Icarus es muy buena. No he sufrido mucho "lag" mientras juego. Cuando juego, suelo jugar con gente desconocida o bien con amig@s del foro de HobbyNews, como "Yu Ochiga", para pasar un buen rato. Mi modo favorito es "Luces y Sombras", me encanta trabajar en equipo cuando se trata de jugar en línea, aunque a veces siempre te toca algún compañero que no sabe que hacer cuando se transforma en cualquiera de los dos Pits. El modo "Supervivencia" también me gusta cuando no hay nadie conectado

El personaje que más me gusta es Viridi. Es sorprendente la humanidad que desprende: es un personaje con pecados y virtudes. Aunque parece ser un tanto malvada y una loca pasional del mundo natural, acaba percatándose de sus errores, con lo cual, Viridi demuestra ser un personaje más maduro de lo que puede aparentar. Es el personaje que más se acerca al concepto de Dios grecorromano, Palutena es demasiado correcta para encajar en este concepto. Además, Viridi es un claro guiño a la diosa Artemisa, la reina del mundo animal (y por ende, del mundo natural y virginal).



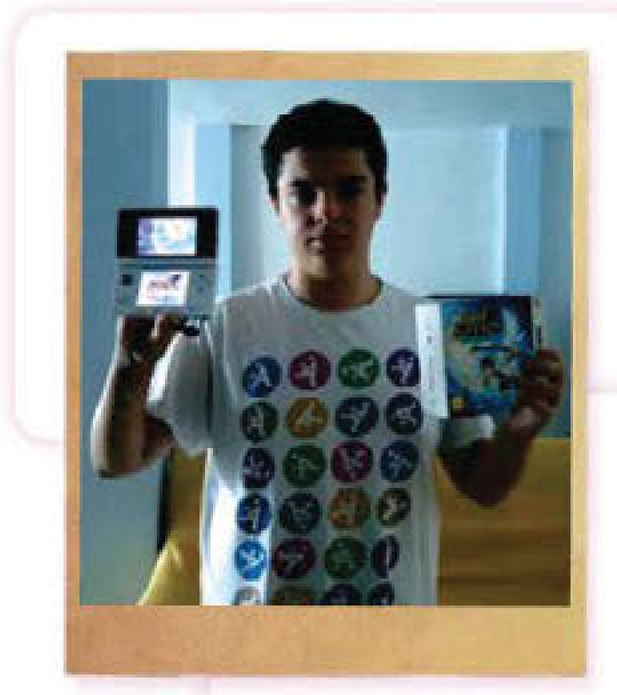
De Super Smash Bros me recuerda a... Conecta bien con el concepto de Donkey Kong: son dos personajes de carácter similar: comienzan siendo los malos de la película, pero en el fondo resulta que son unos buenazos.

Viridi

La Opinión de Hobby Consolas

Como bien comentas, nada mejor que el trabajo en equipo para acabar con los jugadores mas aventajados. Para esos ratos en los que no puedas jugar con nadie te recomiendo jugar contra los bots y ponernos en la dificultad máxima, las partidas resultan realmente frenéticas.

"Unos gráficos deslumbrantes y un multijugador de ensueño"



Juan C. Castro Santana
16 años /
Arguineguín, (Gran Canaria)

Juegos de lucha favoritos
- S. Street Fighter IV 3D Ed.
- Super Smash Bros Brawl
- Blazblue: Continuum Shift II

Logros en Kid Icarus Uprising

Mi mayor logro en este juego ha sido sin duda el **desbloquear los 405 trofeos** diferentes sin la utilización de las tarjetas RA

Definiría Kid Icarus como un cumulo de recuerdos y homenajes retros envueltos con una calidad gráfica deslumbrante, una gran historia y un multijugador de ensueño que te hará recordar grandes momentos y siempre te acabaran sacando una sonrisa.

Mi experiencia jugando online: yo suelo jugar con mis amigos de mi barrio, también juego con los amigos que he hecho en otros juegos online como es el *Battlefield 3* o el *Monster Hunter Tri*. Generalmente juego los fines de semana por la tarde-noche y alguna vez por la mañana. Yo juego en mi casa, en mi habitación rodeado de ventiladores por el calor que hace aunque también juego en mi garaje. Qué mas puedo decir sobre el online de este juego... solo podria definirlo con una palabra: Adictivo, ya que una vez que empiezas a jugar ya no puedes parar y hay pocos juegos hoy en día que crean esa sensación.

El personaje que mas me gusta del juego es Auriga ya que, aunque solo aparece en un capítulo, me deslumbró su gran acabado artístico y sobre todo su sentido del honor como personaje retándonos a una épica batalla para demostrar que somos dignos de controlar su carro.

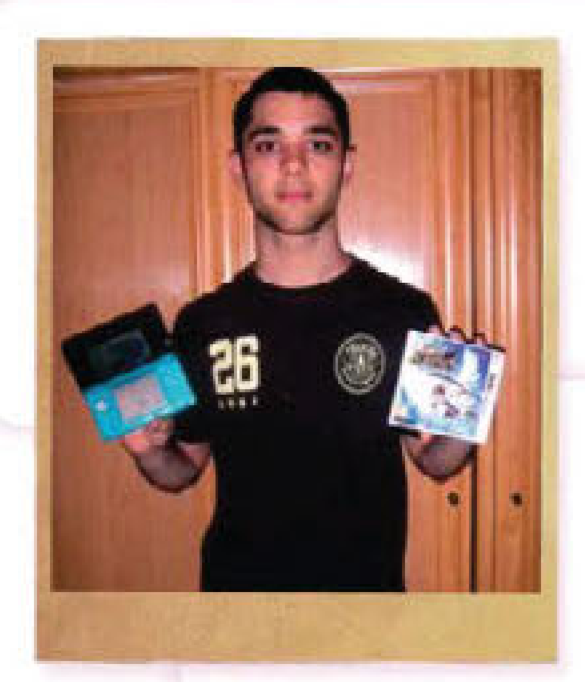
De Super Smash Bros me recuerda a: Creo que de todos los personajes del *Super Smash Bros Brawl*, el mas se le parece a Auriga es sin duda Link, ya que este personaje es igual de valiente, honorable e increíble artísticamente como Auriga.

Auriga

La Opinión de Hobby Consolas

El propio nivel de Auriga ya nos pone a prueba para ver si somos dignos de su carro. El climax llega al final del nivel cuando debemos de enfrentarnos al propio Auriga en la carrera.

"Lo tiene todo, no echo en falta nada, es un juego sublime"



José María Benito Martín
20 años /
La Lastrilla (Segovia)

Juegos de lucha favoritos
- Super Smash Bros Brawl
- Tatsunoko vs Capcom

Logros en Kid Icarus Uprising

Tengo el **99.7%** del juego, llevo **jugadas casi 200 horas.** Esto al individual. Tengo todos los capítulos superados con intensidad 9 tengo todas las armas, cámaras del zodiaco y hojas de laurel.

Un juego digno de dioses, un shooter en tercera persona con toques muy estratégicos y una cantidad ilimitada de armas. Es el juego con los personajes más carismáticos, con esos momentazos donde te partirás de risa, esos giros argumentales bestiales, su infinita rejugabilidad y su increíble multijugador. Si tengo que definir el juego en una sola palabra sería ¡¡¡SUPERACIÓN!!! Desde que empiezas tienes que adaptar el control, ajustar la dificultad, elegir tu propio estilo de combate... hasta ir alcanzando el 100% del juego hay un enorme recorrido que solo los mas jugones podrán llegar a el. Lo tiene todo, no hecho en falta nada, es un juego sublime. (Se nota que obra del creador del *Smash Bros*).

Mi experiencia online: Su modo multijugador es muy entretenido debido a que usas el mismo estilo de combate que en el modo ¡A LAS ARMAS!, aunque la estrategia con los dones puede cambiar. Los 2 modos de juego que tiene me encantan, aunque personalmente me gusta más el modo "luces y sombras" ya que la gente se junta por equipos para dar lo mejor de si mismos para vencer al equipo contrario..

Mi personaje favorito: pues me gustan casi todos pero me quedo con Pit, qué derroche de carisma cuando se pone a cantar la canción de la victoria, cuando se pone ha hablar solo en un determinado capítulo y los momentazos en el vórtice del kaos

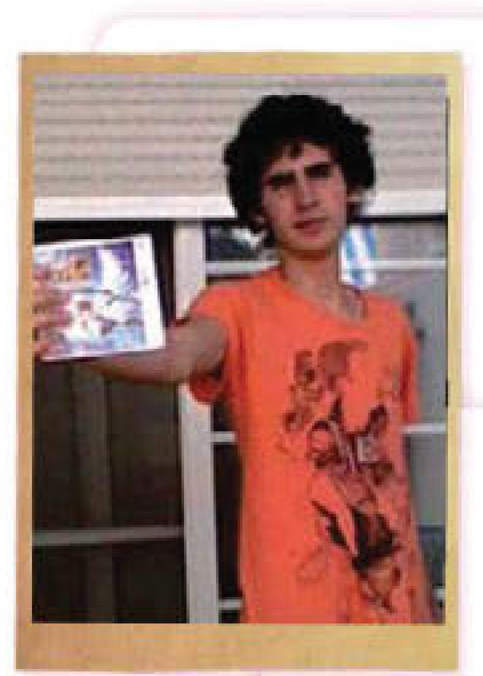
Pit

De Super Smash Bros me recuerda a: Aparte del mismísimo Pit del Brawl, se le asemeja a Metaknight debido a que su estilo de combate es muy parecido.

La Opinión de Hobby Consolas

99,7%, felicidades, nos quedamos con las ganas de saber que te falta para llegar al 100% pero sin duda alguna es todo un logro, menudo crack, el Olimpo se rinde ante ti.

“Un juego frenético que engancha al jugón con su increíble historia”



Juan Miguel Tarín
18 años / Valencia

Juegos de lucha favoritos
- Dragon Ball Budokai Tenkaichi
- Naruto Ninja Storm
- Street Fighter 3D

Logros en Kid Icarus Uprising

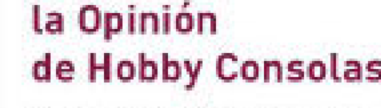
Mi mayor logro ha sido tener el **99,5 %** del juego superado... ¡si! ¡99,5%! Con un 8,5 de Intensidad media en total... fue costoso, pero tras **100 horas**, lo conseguí.. aunque el 100% se halla lejos de mi alcance...

Kid Icarus... como definirlo de UNA SOLA manera adecuada... Yo diría que es un juego ARGUMENTAL, sí... no solo el desarrollo y modos de juego, tanto en aire como en suelo, son importantes... La historia es en realidad lo que hace a *Kid Icarus* lo que es. Momentos cómicos, personajes muy, MUY carismáticos, jefes finales muy excitantes y divertidos de vencer... Pues eso, considero a *Kid Icarus* un juego frenético que a la vez engancha al jugón con su increíble historia

Mi experiencia jugando online: pues suelo jugar mucho con el clan de Hobbynews, con los cuales compito y peleo por ser el rey, cosa bastante difícil, la verdad.
También juego bastante cuando estoy sin internet en el Online pero contra la CPU. Con cada arma nueva que consigo me meto para probarla junto a los dones para ver de qué manera me desenvuelvo con ella. Me encanta ir experimentando.
Suelo jugar en mi habitación, tirado en la cama o en el sofá, no hay mucho mas que contar sobre esto.

Mi personaje favorito... difícil quedarme con uno... Qué diantre, voy a quedarme con mi queridísimo HADES, Dios del Inframundo. Es atractivo, es poderoso, vuelve locas a las chicas ^^ y además de eso, su maldad no conoce límites. Su ropa, carácter... todo en él me parece increíble, y su falsa inocencia hace a uno reírse muchísimo ("¡Holaaa Bienhechores!"). Adoro como chincha sin parar a Pit, y para qué negarlo... el doblaje en Inglés es genial. Un personaje que me ha calado hondo.

De Super Smash Bros me recuerda a: Veamos... similitudes, similitudes... es difícil encontrar a un malo de turno con ese carácter... pero creo que buscando similitudes, Hades sería Wario, aunque sin parecerse del todo es el típico malo que hace gracia, pero cuando se enfada... ¿se come un ajo y se tira pedos? Por eso no encuentro grandes similitudes entre ellos dos ! (risas)
Cuando está de normal podría parecerse a Wario, pero cuando Hades se enfada en el juego, al que mas se puede parecer es a Ganondorf, bestial a mas no poder.



la Opinión de Hobby Consolas

Las conversaciones entre Hades e Icarus en algunas escenas resultan desternillantes, la verdad. Recuerda, la práctica lleva a la perfección para el modo Online.

Hades

“Un juego lleno de carisma, con toques de humor y disparos”

Alberto Ley López
16 años /
Las Palmas de Gran Canaria

Juegos de lucha favoritos
- Super Smash Bros Brawl
- Dead or Alive

Logros en Kid Icarus Uprising
Mi mayor logro hasta ahora en esta obra de arte es sin duda llegar al **97,8%** del juego completado, un curro que solo se puede hacer con mucho tiempo libre y con ganas de gastar botones...

Kid Icarus es un juego lleno de carisma, donde una historia con toques de humor y disparos a bocajarro te transportan a un mundo fantástico donde te das cuenta al inmenso juegazo que tienes un tus manos.

Mi experiencia jugando online: Juego con la comunidad de Hobbynews, cuando me pilla, durante el fin de semana, en el centro comercial... Normalmente en mi casa allí se está como un rey.

Mi personaje favorito es, sin lugar a dudas, Magnus. ¿Que por que? Por aspecto de tipo duro , pero sin embargo es un mercenario que nos ayuda en el principio de nuestra aventura

De Super Smash Bros me recuerda a: Magnus es inédito, pero tiene un cierto a aire a Ganondorf, aunque este resulte enemigo.

La Opinión de Hobby Consolas

...y corazones, porque acabar los niveles en dificultad 9 no es nada fácil y se debe tomar con mucha paciencia si no queremos llegar a perderlos todos. ¡Donde vas a estar mejor que en casa!.

Magnus

“Me parece el mejor acierto de mezclar plataformas con shooters”

Álvaro Peces Ramos
15 años / Marbella, Málaga

Juegos de lucha favoritos
- Street Fighter
- Super Smash Bros

Logros en Kid Icarus Uprising
Podría decir que mi logro es las **11 victorias seguidas** en Supervivencia On-Line que conseguí hace poco. Pasárselo en la máxima dificultad sin usar ninguna poción me pareció un reto interesante.

Es agradable ver como Nintendo cuida y mima sus sagas, incluso años después de haber sacado su último juego. Y es que, hoy en día, es difícil que un juego algo viejo enganche y enamore de la forma de la que lo hace *Kid Icarus Uprising*. Es como si volviera a 1986 y tuviera las mismas sensaciones que cuando probé el primer *Kid Icarus*. Rebosante de originalidad, *Kid Icarus Uprising* de 3DS me parece el mejor acierto de mezclar Plataformas con Shooter, divertido tanto en modo individual como en multijugador, horas y horas de viaje por fantásticos mundos y conociendo carismáticos personajes. Una trama a la altura de lo esperado, y un buen efecto de 3D, con el que sientes como si viajases por el mismísimo cielo, acompañado de una música que te sumerge aún más en la Grecia de los dioses.

Mi experiencia jugando online: Suelo jugar desde casa, en el modo On-Line, a Supervivencia y con amigos, o echarme unas partidas con cualquiera que encuentre. El On-line de *Kid Icarus* no se me suele hacer repetitivo, cosa algo difícil en los juegos de hoy en día, lo disfruto siempre que me ponga a jugar. Y cuando no dispongo de Internet, pues nada, ¡a batir récords de pantallas!

Mi personaje es Medusa, la antagonista principal del *Kid Icarus* de 1896, me gusta el modo en el que reaparece. Solo le han cambiado un poco el aspecto y ropajes pero sigue siendo ese personaje que te da ganas de avanzar el juego y esperar su combate. Llega a ser muy frustante no poder hacer nada hasta llegar a la fase de jefe final donde por fin luchas contra ella, siguiendo el esquema de villanos de Nintendo, un personaje prepotente que no hará mas que incordiarte en la aventura principal.

De Super Smash Bros me recuerda a: Dada la falta de personajes femeninos... pues a nivel emocional la identificaría con Ganondorf. Ambos antagonistas principales de sagas, sin mas objetivo que la destrucción y el ansia de poder, y con un héroe como rival.

La Opinión de Hobby Consolas
El modo Online de este juego roza lo infinito, es relativamente imposible jugar dos partidas iguales con tantas armas y dones para elegir. A fata de villas, Medusa podria ser "Ganondorfa", menuda pareja.

Medusa

"El juego nos mostrará una cantidad de extras desorbitada"

Fabián Bizcocho Reina
17 años /
Coria del Río (Sevilla)

Juegos de lucha favoritos
- Super Smash Bros Brawl
- Dead or Alive: Dimensions

Logros en Kid Icarus Uprising

Mi racha de **15 victorias seguidas en el Online**, quedando en el primer puesto en el modo "Luces y Sombras". También me he alzado con la victoria un gran numero de veces en el modo "Supervivencia".

El joven ángel Pit vuelve sobrevolando nuestras consolas, presentándose con una mecánica totalmente diferente a la par que impresionante y convincente. El mejor juego de todo el catalogo de 3DS. Con una trama de 20-25 horas, el juego nos mostrará una cantidad de extras desorbitada. Muchísimos retos que superar, cientos de armas que desbloquear, un apartado para observar figuras sobre los distintos personajes del juego así como sus pequeñas descripciones. Nos podría llevar a las 200 horas sin alcanzar el tope del juego. Ademas, todo esto podrá alargarse con las cartas Realidad Aumentada, en la que a modo de RPG podremos enfrentar a todos los personajes.

Mi experiencia jugando online: El juego cuenta con un Online impresionante, con una variedad de escenarios muy grande, con personalización de armas y dones, unos poderes que nos ofrece la diosa Palutena que nos aportarán una gran ayuda en combate. Siempre suelo jugar con dos amigos de mi lista de amigos. Solemos echar unas partidas contra la CPU, ya que no se puede contra otros jugadores, a no ser que también estén en tu lista de amigos. Aun así, cuando alguna persona se une a nuestra partida solemos ganar, ya que poseemos un buen equipo, y no se nos da nada mal. Mi escenario preferido es Tierra Yerma, y siempre suelo usar como arma mis Orbitales fulgor.

Mi personaje preferido es Pit Sombrío, un hábil personaje muy arrogante con una personalidad muy inversa a la de Pit. Sin embargo, mientras avanzamos en el juego, el Papel de este personaje cambia y evoluciona de una manera impresionante.

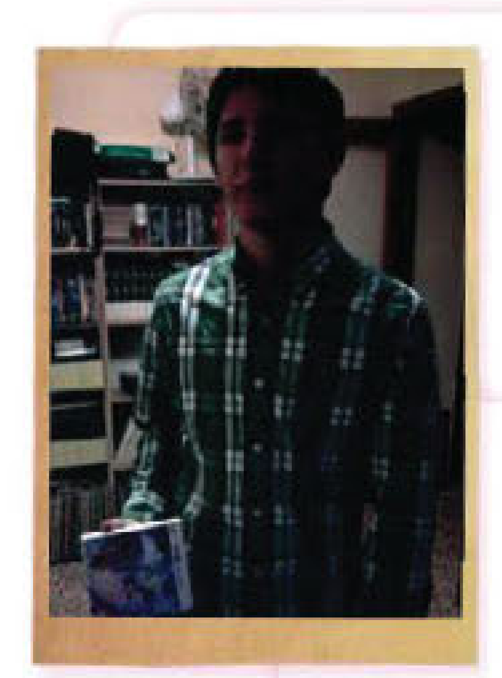
De Super Smash Bros me recuerda a: Si hay alguien parecido a Dark Pit en *Super Smash Bros Brawl* es el propio Pit, al menos en lo que se refiere a rasgos físicos, ya que sus personalidades son muy distintas.

Pit Sombrío

La Opinión de Hobby Consolas

15 victorias seguidas en el modo online y quedando el primero, ¡bravo!. Pit Sombrío solo necesita un par de golpes para entrar en razón y cambiar de idea, ¿quien no lo haría?.

“Las conversaciones en los distintos capítulos pueden emocionarte”



Daniel Stanley P. Cassone
15 años / Palma de Mallorca

Juegos de lucha favoritos
- Super Smash Bros Brawl
- Tatsunoko vs Capcom
- Street Fighter II

Logros en Kid Icarus Uprising
El logro entre tantos que he decidido ha sido **poder conseguir un arsenal entre armas y dones** capaz de derrotar a cualquier enemigo en el modo multijugador de un solo golpe.

Es el juego de 3DS indispensable, gracias a su género, su larga duración, historia... Con la ayuda del juego online se pueden combinar los modos multijugador e individual, consiguiendo a lo largo del juego perfeccionar tu armamento y habilidades. Las conversaciones continuas en los distintos capítulos de la historia pueden emocionarte o hacerte pasar un buen rato. En definitiva, completar *Kid Icarus: Uprising* puede ser complicado por culpa de los logros numerosos, pero es una de las maneras de hacer que este juego tenga mas duración para el jugador

Mi experiencia jugando online: Es un juego que ansiaba desde que vi su fecha de salida, y juego sin descanso en mi casa, en eventos y quedadas, siempre que puedo intento encontrar gente a la que vencer en multijugador.

Mi personaje favorito, Arlon, sin duda, este sereno personaje solo tenia como objetivo la protección del templo lunar, que mantenía sellado a cierto enemigo, pero Pit y Palutena le derrotan solo por ser socio de Viridi. Aunque este enemigo no sea el mas fuerte, es bastante inteligente a la hora de pedir ayuda a Pit II o al ejército de la naturaleza.

De Super Smash Bros me recuerda a: No, no le encuentro alguna similitud con algún personaje de SSBB.

La Opinión de Hobby Consolas
Arlon realmente resulta un personaje bastante frío y calculador, pero a la hora de luchar contra él debemos tener bastante cuidado en dificultades altas porque sus ataques resultan mortales. Ya lo dicen, las apariencias engañan.

Arlon

“Los pilares clave son la historia y cómo crece poco a poco”

Ismael Moyano Romero
14 años /
Cullar Vega (Granada)

Juegos de lucha favoritos
• Los Smash Bros, especialmente, Brawl

Logros en Kid Icarus Uprising
Mi mayor logro es tener unas **garras de Pandora de 305 de poder.** Y con ellas haber superado el desafío en el nivel normal.

Kid Icarus Uprising es un shooter en tercera persona con toques de Sim & Punishment en las fases aéreas y toques Zelda en las terrestres. Los pilares clave son la historia y cómo crece poco a poco hasta ser épica, el humor y su variedad (retro, tonto, metafórico...) y la variedad de armas, hay 9 tipos de armas y 12 subtipos, lo que hace un total de 108 armas. Y cada ejemplar de arma tiene propiedades únicas.

Mi experiencia jugando online: Suelo jugar solo, aunque a veces juego con algún amigo que tiene la consola. La mayor parte del tiempo la dedico a Supervivencia, pero también juego a Luces vs. Sombras. Pero por ahora me estoy volcando más en el modo historia, quiero estar preparado para arrasar en el online cuando llegue el momento.

Mi personaje favorito es Pandora, su capítulo es un auténtico delirio. Lo mejor es cuando reaparece en episodios posteriores con una muy agradable sorpresa...

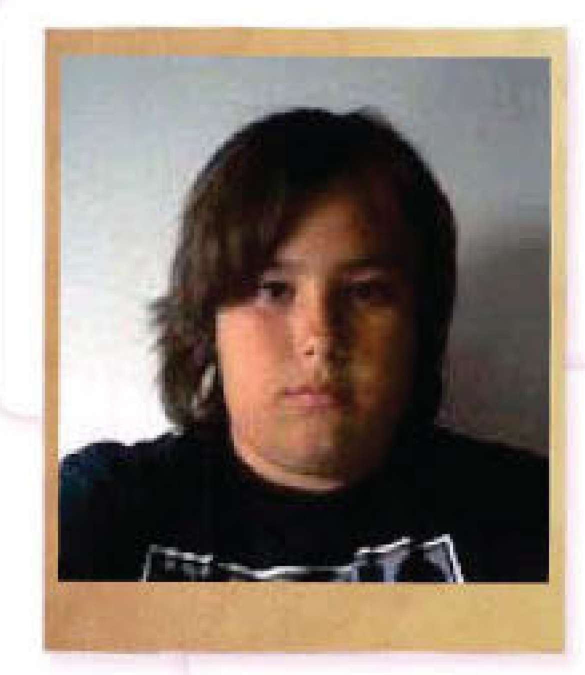
De Super Smash Bros me recuerda a: Pandora es bastante enigmática y manipuladora, además le encanta el surrealismo y crear laberintos extraños; por lo que se parece bastante a Tabuu.

La Opinión de Hobby Consolas

Esas garras de 305 de daño seguro que resultan mortales en el modo multijugador si conseguiste mantenerlas con buenas habilidades. En el modo supervivencia recuerda que no siempre un ataque directo es la mejor táctica.

Pandora

"La dificultad es una buena forma de mantener la diversión"



Vlad Roman
11 años / Cádiz

Juegos de lucha favoritos
• Super Smash Bros

Logros en Kid Icarus Uprising

No tengo ninguno muy sorprendente. **Vencer a Hades sin morir** (pero la dificultad es de novatos).

Un juego muy bueno, con buenos gráficos y jugabilidad, pero el control a lápiz táctil no favorece a muchos jugadores. Elegir tu objeto de combate es algo importante en un videojuego, y lo que han hecho ahora da más posibilidades, ya que puedes fusionar, comprar y deshacerte de las armas que no necesites. Los dones añadidos son una buena opción de ataque y defensa. Los guiños a algunos juegos y el estilo retro en algunas partes es una buena diversión para recordar lo que también jugabas antes. El lanzatrofeos es una buena opción de coleccionar los trofeos que también se pueden coger con las cartas RA. Las cartas RA también aprovechan esta opción de la consola como luchar entre los personajes de las cartas, verlas en 3D o coleccionar las 300 cartas que hay. La dificultad es una buena forma de mantener la diversión de jugar y las puertas de dificultad harán que aumente la dificultad. La sorpresa del jefe final del juego es un factor sorpresa que no se ha visto en un tráiler hecho por Nintendo y ha sorprendido a muchos de los jugadores que creían haber terminado el juego, cuando es en realidad menos de la mitad del juego

Mi experiencia jugando online: Online no tengo experiencia. Juego en "Luces y Sombras", pongo el equipo aleatoriamente, escenario aleatorio, muy poco tiempo.

Mi personaje es Gaol, puede que sea el segundo jefe del juego, aunque es un digno adversario si combates a 7.0 y sin Magno (aunque sin Magno no hay posibilidades)

De Super Smash Bros me recuerda a: Gaol se parece a Tabuu, en mi opinión, porque sus ataques puede ser letales.

La Opinión de Hobby Consolas

Y menos mal que Magno nos ayuda en el combate. En las dificultades superiores Gaol invocará a muchos enemigos y tendremos que trabajar en equipo si no queremos morir.

Gaol

Un multijugador infinito

Para los que aún no hayáis jugado a *Kid Icarus* y os haya picado la curiosidad tras leer la experiencia de nuestros expertos, os contamos cómo convertiros en grandes luchadores en el modo multijugador. Estas son las claves para intentar ser invencibles:

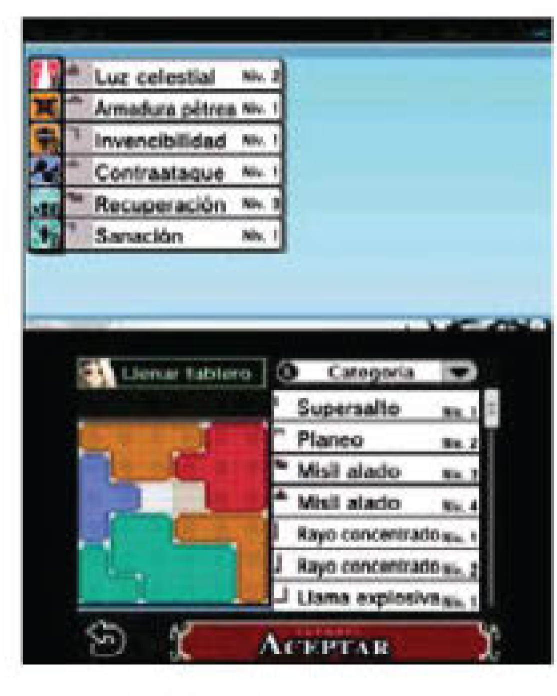
EL MEJOR EQUIPO OFENSIVO

Lo ideal es enfocar el ataque en el combate cuerpo a cuerpo, y por lo tanto debemos centrarnos en la fuerza bruta, aprender a jugar haciendo zig-zag hasta llegar al enemigo y acribillarle con combos rápidos.

➔**LAS ARMAS** que debemos usar son las Garras, Mazas y Espadas. Las habilidades de las armas deben ir enfocadas al daño y resistencia general:
Defensa global: Aumenta la defensa contra todo tipo de ataques.
Ataque +: Aumenta el daño que realizamos con todos los ataques y dones.

Estados alterados: Algunas armas tienen las propiedades de Veneno, Confusión, resultan verdaderamente útiles.
Velocidad: Tanto a pie como en carrera, es importante para poder llegar al enemigo lo antes posible.
Resistencia: Nos permite correr durante mas tiempo antes de cansarnos y así evitar que el enemigo nos ataque mientras se recupera el personaje si no hemos llegado hasta el.
Vigor: Aumenta nuestra vida máxima.

➔**EN LO QUE A DONES SE REFIERE** debemos utilizar los que nos permitan sobrevivir más tiempo en la partida:
Recuperación: Nos permitirá recuperar una porción de la vida que hayamos perdido en el combate.
Sanación: Sirve para curarnos estados alterados como veneno o entumecimiento, incluso con el nivel 1 tendremos tres cargas y ocupa muy poco espacio en el tablero
Invencibilidad: Este don nos volverá invencible contra cualquier tipo de daño o afección durante tres segundos, si llegamos a perfeccionar su uso será perfecto para emboscar al enemigo y llegar a matarlo antes de que perdamos su efecto.
Engaño: Al usarlo parecerá que hemos muerto y nos levantaremos del suelo siendo invisible durante unos segundos, perfecto para engañar al enemigo.



Invisibilidad: Nos vuelve completamente invisibles durante unos segundos, podremos acercarnos al enemigo sin que nos vea para asestarle unos combos.
Contraataque: Al ser atacados por el enemigo realizaremos un contraataque de forma automática con el enemigo, además evita la pérdida de equilibrio.
Coraza Aries: Reduce el daño recibido, evita la pérdida de equilibrio y nos vuelve inmunes contra todos los estados alterados. El problema es que ocupa mucho tablero.
Para jugar en equipo debemos elegir siempre un objetivo común e ir corriendo hacia él desde distintas posiciones para rodearle, con unos pocos ataques morirá y será el momento de elegir el siguiente objetivo.
Al menos uno de los integrantes tendría que tener equipado el don Engaño para ser el señuelo.

EL MEJOR EQUIPO DEFENSIVO

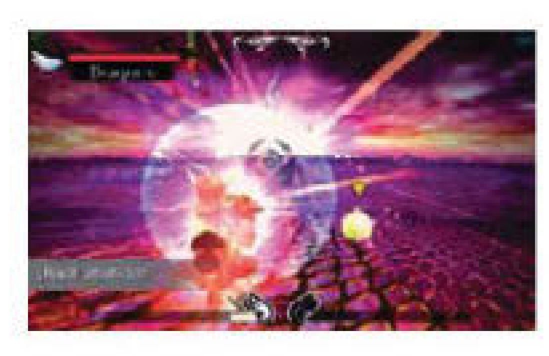
Aquí optamos por el combate a distancia, centrándonos en el movimiento y atacando al enemigo con movimientos laterales, con disparos cargados o con ataques alterados.

➔**LAS ARMAS** que debemos usar son los Baculos, Orbes y Arcos.
Ataque +: Muy importante para este tipo de grupo.
Tiro cargado: Para aumentar el daño realizado con los tiros cargados.
Tiro continuo: Cualquiera de las variedades, frontal y lateral, suponen un gran aumento de daño y debemos usarlas si es el tipo de ataque que nos gusta.
Estados alterados:
Petrificación sería de gran ayuda dado que dejaría al enemigo quieto unos segundos y así seguro que no fallaremos los siguientes ataques.

➔**LOS DONES QUE DEBEMOS UTILIZAR** son los que sirven para realizar daño a los enemigos que se intenten acercar a nosotros:
Dones defensivos:
Recuperación, Sanación e Invencibilidad, serán de nuevo de gran apoyo.
Rayo devastador: Es uno de

los dones mas poderosos del juego pero resulta realmente difícil llegar a alcanzar a los enemigos con él.
Llama explosiva: el principal problema de este don es la forma de su pieza dado que ocupa bastante espacio y puede ser complicado luego llegar a poner habilidades que encajen en el tablero.
Agujero negro: No es una habilidad muy dañina pero al usarla haremos que los enemigos que estén cerca sean succionados y podremos acercarnos para atacarles, esperar a tener un disparo cargado o usar alguna otra habilidad que dañe en área a todos los enemigos atrapados.
Luz celestial: Al usarla creará

un aura a nuestro alrededor y todo el que entre en ella será dañado mientras dure el aura. Para jugar en este equipo debemos estar en constante movimiento todo el rato, tenemos que decantarnos por un estilo de ataque, lateral, frontal, hacia atrás, cargado y ante todo



tener una buena puntería y anticiparnos al movimiento de los enemigos para saber a donde disparar antes de que se mueva o mientras se mueve el enemigo. Los dones debemos usarlos solo en los casos que veamos que tenemos al enemigo encima y nos haga falta escapar mientras sufre el daño del ataque. Aquí agujero negro será de gran utilidad para este equipo, y si queremos podemos llegar a añadirle también la habilidad invisibilidad, vendrá muy bien para atacar y para huir del enemigo

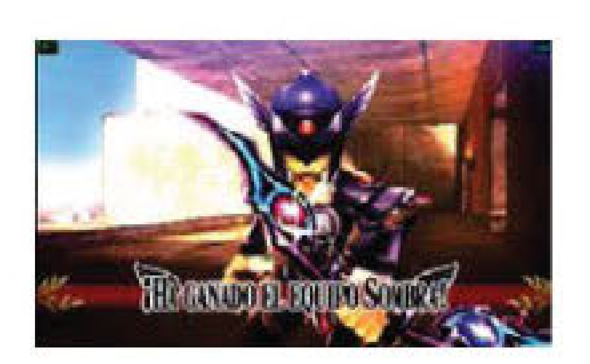
EL EQUIPO RECOMENDADO

A continuación os indicamos como debería prepararse un equipo para ser imbatible.

➔**JUGADOR 1.** El papel principal de este personaje será acercarse lo más rápido al enemigo, por eso debe tener habilidades para correr y tener más resistencia. En cuanto a dones, invisibilidad es muy importante para no ser visto. Su arma, la garra, pues al llegar al enemigo y golpearle le podría estar atacando con un mínimo de 4 ataques seguidos, lo que dará tiempo a sus compañeros a acercarse para matarle.

➔**JUGADOR 2.** El tipo fuerte del equipo, usará mazas, que aun siendo un poco lentas resultan ser muy dañinas. Todas sus habilidades y dones deben centrarse en hacer daño. Invencibilidad y Coraza Aries son muy importantes también.

➔**JUGADOR 3.** Este jugador siempre deberá atacar desde lejos. Baculos, Orbes o Arcos son buenas opciones, y él mismo tendrá que decidir cuál le gusta mas. Debe equiparse habilidades y dones de daño, al estar siempre lejos del combate no debería perder vida y por lo tanto no usará habilidades para recuperarse o de resistencia.



NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha

▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

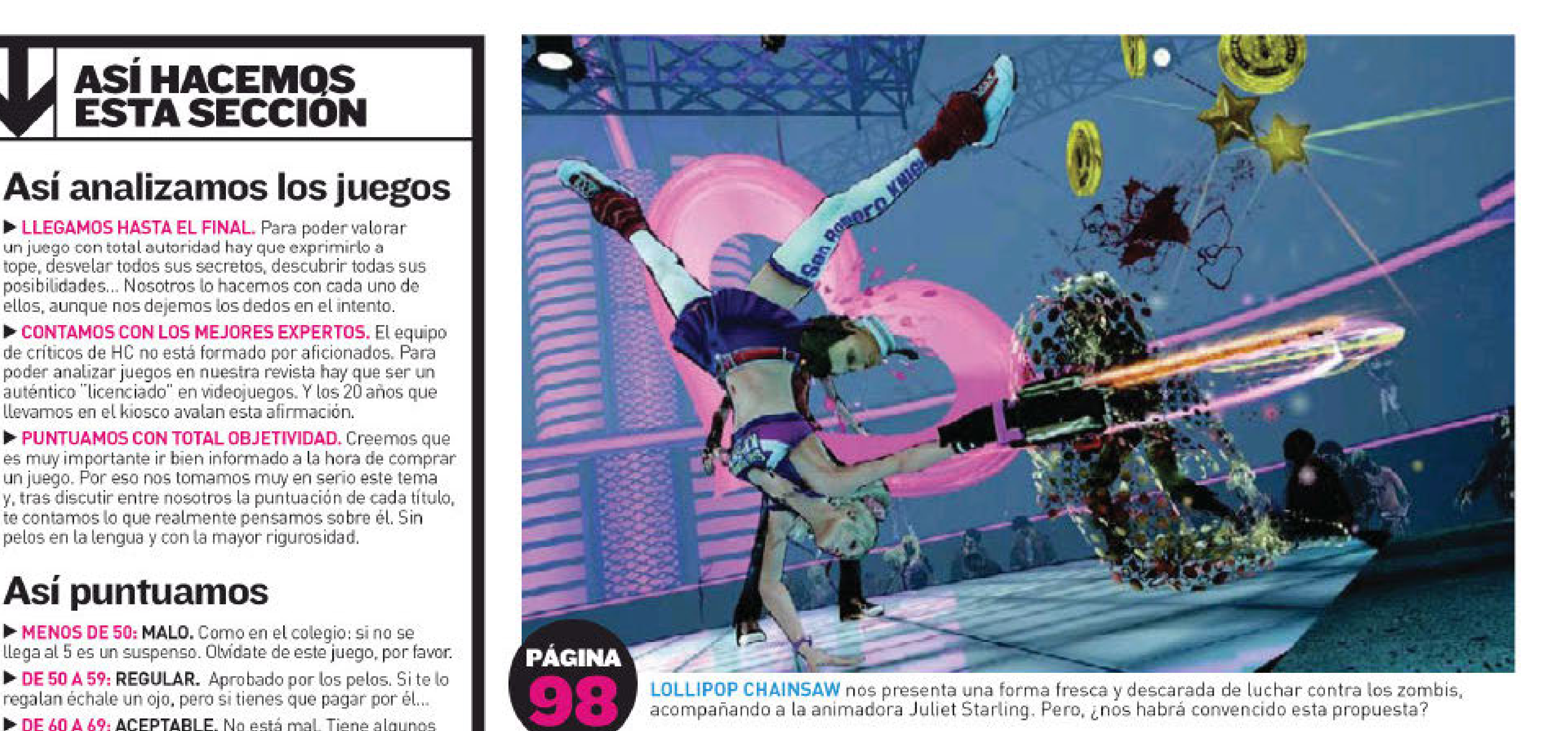
▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 98

LOLLIPOP CHAINSAW nos presenta una forma fresca y descarada de luchar contra los zombis, acompañando a la animadora Juliet Starling. Pero, ¿nos habrá convencido esta propuesta?

PÁGINA 102

GHOST RECON FUTURE SOLDIER. Los soldados creados por Tom Clancy se arriesgan a innovar con este "shooter" bélico, ambientado en el futuro.

PÁGINA 104

JUEGO DE TRONOS. Aprovechando el tirón de los libros y la serie de TV, nos sumergimos en este juego de rol que se desarrolla en los Siete Reinos.

EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360 o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en PlayStation 2 y Wii (o en las portátiles) puesto que se da por sentado que las dos primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360 y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.

ICONOS DE CLASIFICACIÓN
www.pegi.com

18 ■ Acción ■ Warner ■ 1 jugador ■ Castellano (textos) ■ 59,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ Contenido:

Dame una Z... ¡Zombis!

LOLLIPOP CHAINSAW

1

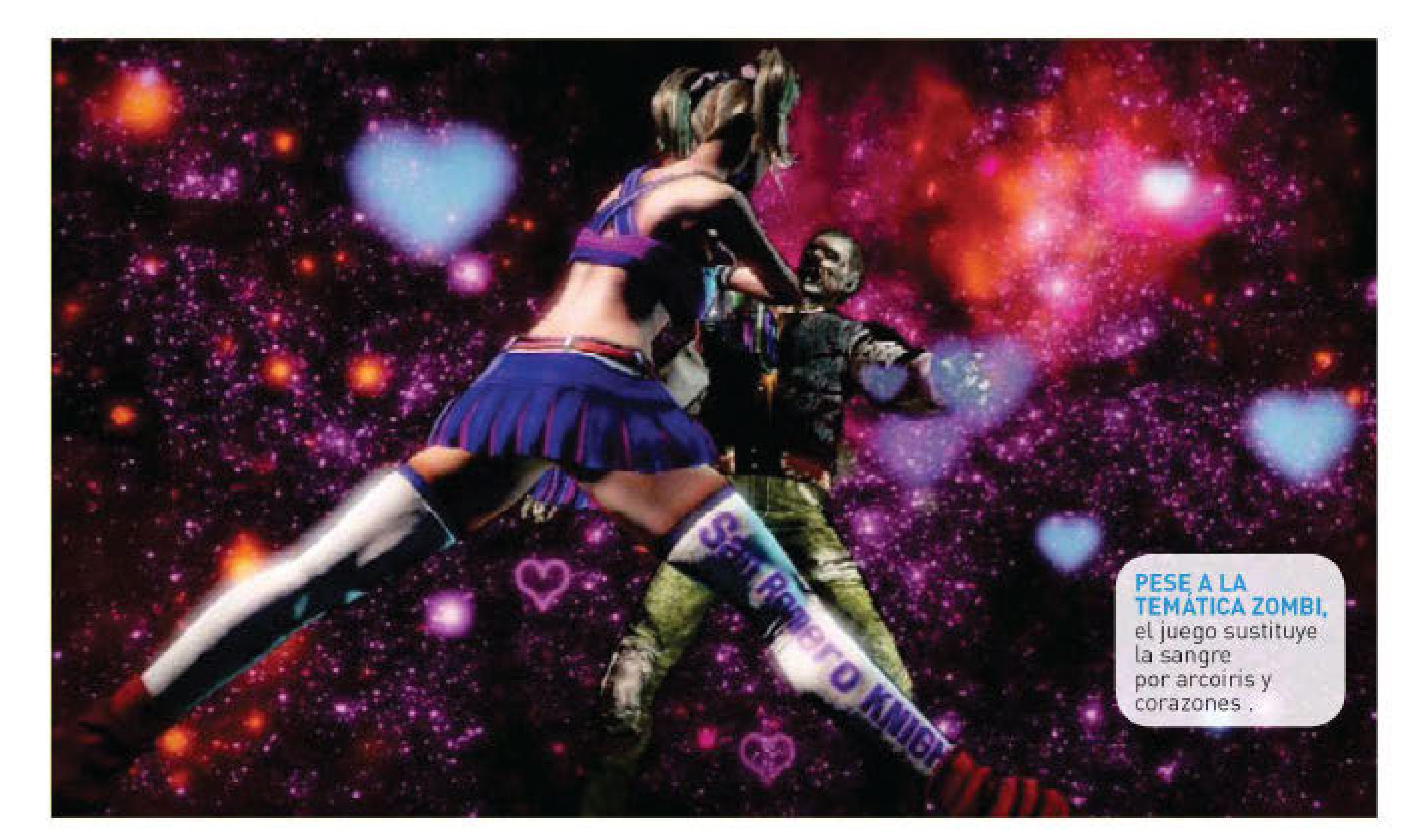
El juego más personal de Goichi Suda está protagonizado por una cazadora de zombis poco común: va armada con una motosierra y es adicta a los chupachups.

■ **PUEDE QUE NO CONOZCÁIS A JULIET STARLING.** A sus 18 años, esta animadora combina las inquietudes de cualquier chica de su edad (su novio Nick, la moda o las golosinas) con una larga tradición familiar de cazar zombis, en su caso armada con una sierra mecánica. No es un personaje muy convencional para protagonizar un "hack´n slash", pero es que nada en *Lollipop Chainsaw* es convencional.

El reto de Juliet se divide en seis escenarios (lugares comunes del terror de serie B como el instituto, una granja o una catedral) plagados de zombis y custodiados por unos enemigos finales inspirados en estilos musicales como el punk o el heavy.

➔ **¿AÚN NO OS HABÉIS ENAMORADO DE JULIET?** Pues deberíais ver cómo se mueve por los escenarios. Nuestra protagonista es un torbellino que salta, agita sus pompones (para aturdir a los enemigos) y golpea con la sierra siguiendo un esquema de control básico, pero muy efectivo.

Esta mecánica está salpicada por un puñado de minijuegos tan absurdos como divertidos: podemos utilizar una barra de striptease, jugar al béisbol con los enemigos o colocar la cabeza de nuestro novio decapitado sobre un cadáver para darle vida.



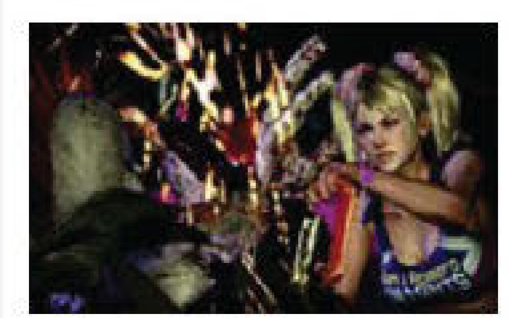
PESE A LA TEMÁTICA ZOMBI, el juego sustituye la sangre por arcoiris y corazones .

LOS ESCENARIOS son muy variados y están sacados de "lugares comunes" de las películas de serie B.

EL GUIÓN (con diálogos en inglés) es muy divertido, y lo firma el escritor de Amanecer de los muertos, James Gunn.

Al ritmo de los jefes finales

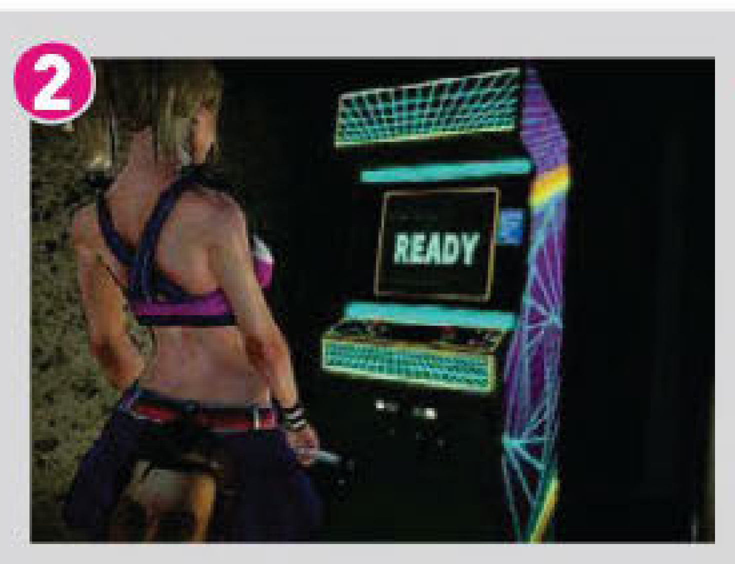
La influencia musical en *Lollipop Chainsaw* es muy importante. No solo por la banda sonora de Akira Yamaoka, que prueba diferentes estilos (podemos comprar los temas en MP3 para escucharlos durante el juego), sino por los enemigos finales, que están inspirados en estilos, como el punk o el heavy metal:



ZED es una estrella del punk a lo Sid Vicious. Acabad con él y veréis un guiño a un diálogo de la película Pulp Fiction.

MARISKA es una "hippie" que toca el sitar, creando efectos psicotrópicos (y letales) en el escenario. Puede desdoblarse.

2



3

LUCHA CON ENCANTO

Hay muchos juegos de zombis, pero ninguno con el carisma de *Lollipop Chainsaw*. Descubrid por qué:

1. EL DESARROLLO es un trepidante "hack´n slash" en seis escenarios plagados de zombis. La sierra es la protagonista.

2. LOS GUIÑOS, el humor absurdo y los toques "picantes" animan los combates. También hay un puñado de minijuegos.

3. LA PROFUNDIDAD se reduce a comprar trajes y recoger cientos de coleccionables.

Todas estas locuras encajan a la perfección dentro del desarrollo y consiguen que en ningún momento nos cansemos de aporrear los botones. Aunque el gran triunfo de *Lollipop Chainsaw* es la gran cantidad de recursos de la cultura pop que incorpora.

→ LAS REFERENCIAS SE CUELAN POR TODAS PARTES, y consiguen un estilo artístico que hubiera sido imposible de reproducir en ningún otro medio. En este sentido, *Lollipop Chainsaw* es la cima de la carrera de Suda 51 (creador de *No More Heroes* o *Shadows of the Damned*). Del cómic se han tomado los gráficos coloridos y el uso de tramas (en el sentido visual). El cine ha inspirado personajes y situaciones (los más avispados pillarán frases de alguna peli de Tarantino) y la música, de Akira Yamaoka, se integra perfecta- ▸▸

Juliet →

LA PROTAGONISTA del juego tiene un encanto innegable: una mezcla explosiva de ingenuidad, belleza y técnicas de combate. Mirar bajo su falda nos da un logro.

Minijuegos con estilo

No penséis que *Lollipop Chainsaw* se limita a una serie de combates. A lo largo del desarrollo nos vamos a encontrar muchos minijuegos que cambian la mecánica radicalmente:

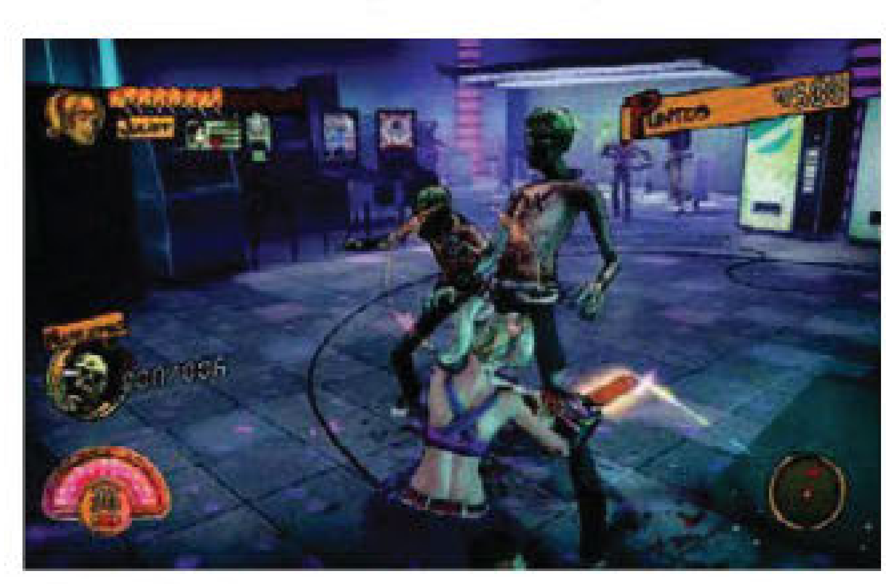
EL BALONCESTO es muy sencillo: las cabezas de los enemigos hacen de balón, hasta que alcanzamos ganar el partido.

EL BÉISBOL ZOMBI consiste en machacar muertos a pelotazos, como en otro juego de Suda 51, *Diabolical Pitch*, para Kinect.

EN EL SALÓN RECREATIVO jugamos versiones de *Pac Man*, *Pong* o *Elevator Action*. El "look" también es de los ochenta.

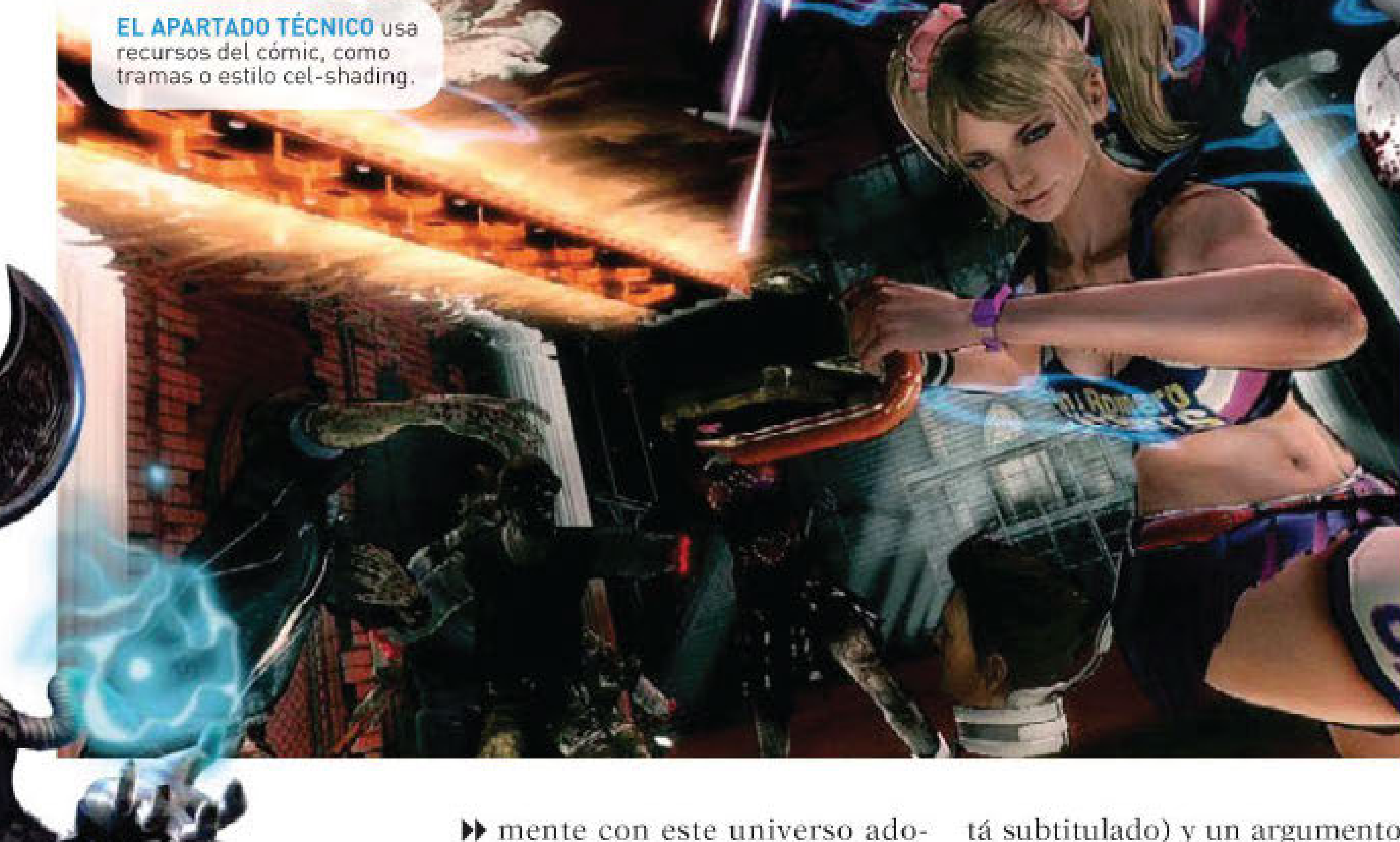
LOS COMBOS (al eliminar varios zombis de un golpe) nos brindan monedas extra. ¡Y un colorido espectáculo!

EL MINIJUEGO DE SEGAR es otra de las señas de indentidad de Goichi Suda. Ya lo jugamos en *No More Heroes*.



LOS CONTROLES son muy ágiles: dos tipos de ataque con motosierra, salto y golpe de pompones (para aturdir).

LAS HERMANAS DE JULIET (y su padre) son también cazadoras de zombis, pero no podemos controlarlas.



EL APARTADO TÉCNICO usa recursos del cómic, como tramas o estilo cel-shading.

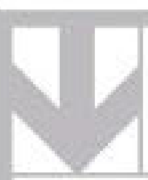
Ash Vikke

Los enemigos finales están inspirados por un estilo musical diferente. Para acabar con ellos hay que derrotarlos varias veces, siguiendo una rutina.

mente con este universo adolescente. Mención aparte merecen los múltiples guiños a otros juegos (desde el propio *No More Heroes* a clásicos como *Pong* o *Elevator Action*) con visita a un salón recreativo incluida.

Aún hay más. Toda la violencia del género se ha suavizado con efectos como corazones y arcoiris que aparecen en lugar de sangre, diálogos desternillantes (con una estupenda localización en castellano, aunque sólo está subtitulado) y un argumento muy bien escrito, obra de James Gunn, el guionista de la película Amanecer de los Muertos.

PARA NOSOTROS ES UNA OBRA DE ARTE, con una ambientación y un manejo del ritmo que son "puro videojuego" y un elenco de personajes irresistible. Pero no es perfecto. El modo historia se agota en menos de ocho horas, y el único aliciente para repetir son los colecciona-



MODELITOS CONTRA LOS MUERTOS

Además de los trajes exclusivos para aquellos que reservaron *Lollipop Chainsaw*, podemos vestir a Juliet de muchos modos. Estos trajes se compran en la tienda del juego. Alguno de ellos es original y otros están basados en mangas como High School of the Dead o películas como Evil Dead.

■ SE TRATA DE UN JUEGO FRESCO, DIVERTIDO Y ORIGINAL, CON INFINIDAD DE GUIÑOS A LOS JUGONES ■

SENTIDO DEL "AMOR". La cabeza (con vida) de nuestro novio Nick nos ayuda controlando algún cuerpo, hace de proyectil y además nos da conversación.

bles (en especiales los trajes de Juliet y las melodías en MP3). Además, comparado con otros títulos de acción, el sistema de combos se queda un poco corto. Habrá muchos jugones que penalicen estos "descuentos".

Aún así, *Lollipop Chainsaw* es tan fresco, tan rabioso, tan divertido... que recomendamos probarlo. Seguro que Juliet Starling se gana un hueco en vuestro corazón como ya lo ha hecho con los nuestros. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **El lenguaje "de videojuego"** con decenas de guiños y minijuegos.

■ **Juliet Starling** es una protagonista genial. ¡La queremos en más juegos!

Lo peor

■ **El modo historia es corto,** y los alicientes para repetir son los coleccionables.

■ **No está doblado** al castellano. Y eso que los diálogos son la caña.

Alternativas

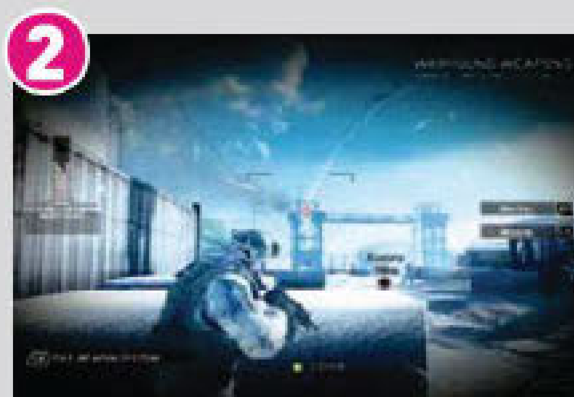
• **No More Heroes 2,** con un desarrollo más abierto, aunque no alcanza esta genialidad.

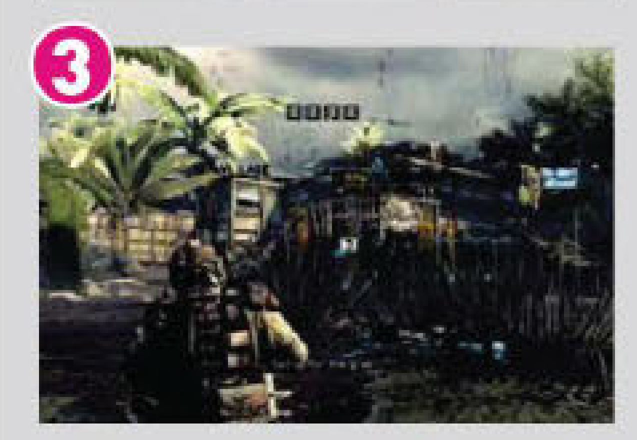
• **Dead Rising 2** nos permite exterminar oleadas de zombis de la forma más creativa (y tiene multijugador).

■ **GRÁFICOS** Sensacionales efectos y modelos sólidos con escenarios limitados.	87
■ **SONIDO** Música genial de Yamaoka, con voces (muy divertidas) en inglés.	88
■ **DURACIÓN** Seis niveles que se alargan hasta las ocho horas, con extras que liberar.	79
■ **DIVERSIÓN** Su sentido del humor, guiños y estilo fresco nos han conquistado.	92
PUNTUACIÓN FINAL	**90**

Valoración

Goichi Suda ha sido capaz de aportar originalidad a un género que se había quedado estancado. La factura de *Lollipop Chainsaw* es excelente, y la cantidad de guiños y referencias culturales lo convierten en un juego único.





TECNOLOGÍA PARA LA GUERRA

Los soldados del futuro van preparados para casi todo. Estos son algunos de los recursos que le dan personalidad a *Ghost Recon* respecto a otros "shooter" bélicos:

1. EL DRON DE RECONOCIMIENTO y el sensor nos permiten marcar a los enemigos sin delatar nuestra posición. Son dos recursos complementarios: el uso de uno u otro depende de la situación y el terreno.

2. EL DRON WARHOUND es un pequeño tanque con su propio sistema de misiles. Nosotros nos limitamos a marcar los objetivos y el tipo de proyectil que necesitamos.

3. LA REALIDAD AUMENTADA sustituye el clásico interfaz de juego (los indicadores de vida, municiones, brújula...). Según el visor que utilizamos, muestra a nuestros enemigos a través de las paredes.

EL EQUIPO GHOST es capaz de cumplir cualquier misión en inferioridad numérica usando la tecnología más avanzada.

Cuando la guerra es invisible

GHOST RECON FUTURE SOLDIER

Para que vivamos en paz, el equipo ghost debe librar una guerra secreta. Por suerte, estos hombres tienen la tecnología de su parte.

EL ESCENARIO BÉLICO DEL SIGLO XXI ha dado un giro radical. Las guerras ya no se deciden por un mayor despliegue de tropas, sino por equipos especiales capaces de resolver misiones con una precisión quirúrgica. Los Ghost Recon son uno de estos grupos, especializado en infiltrarse en territorio enemigo con la ayuda de dispositivos, como camuflaje óptico, drones de reconocimiento o visión magnética.

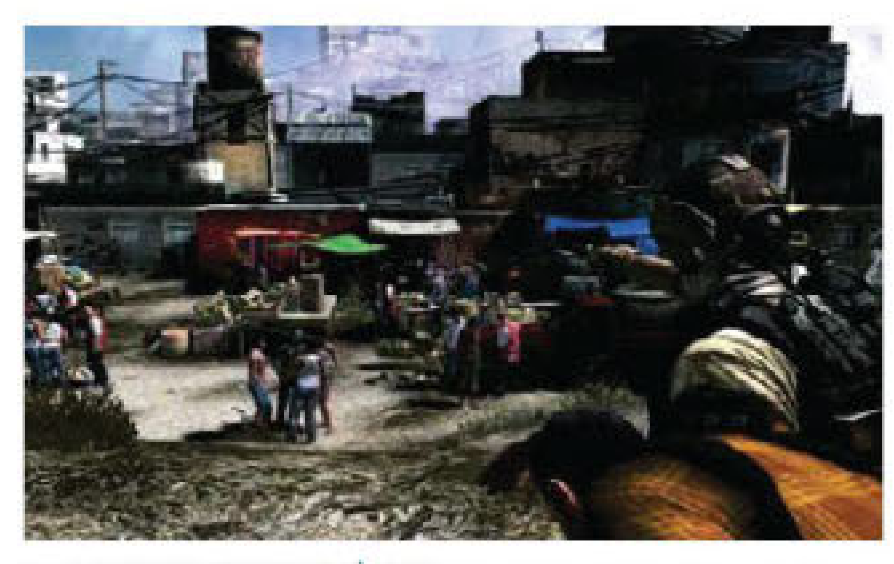
En *Future Soldier* cada uno de estos apoyos se traduce en una mecánica adicional, que se suma a los disparos en tercera persona. En lugar de batallas masivas, nos pone a prueba con 12 operaciones muy variadas, en las que tenemos que rescatar rehenes, acabar con un tirano o volar por los aires una base enemiga. Y para cumplir nuestra misión con más eficacia, contamos con el modo Gunsmith, que nos permite personalizar las armas (desde el color a la cámara de gases, la óptica o el gatillo) con millones de combinaciones distintas.

LOS MODOS MULTIJUGADOR APROVECHAN estos elementos. Cuatro jugadores pueden unir sus fuerzas en la campaña cooperativa o en el modo Guerrilla, por oleadas. Además, las batallas online 6 vs 6 se alejan de los tiroteos frenéticos de *Call of Duty* y tienen un estilo más táctico.

Ghost

Los nuevos Ghost (en el prólogo descubrimos qué le pasa al antiguo equipo) son miembros de la fuerzas especiales con idénticas habilidades.

Por David Martínez



LAS FASES "SOBRE RAÍLES" alternan nuevos desarrollos como proteger rehenes, con clásicos como los helicópteros.

LOS GRÁFICOS destacan por los efectos de partículas y modelado de objetos, pero los rostros están "acartonados".

EL MODO GUERRILLA por oleadas y la campaña cooperativa soportan hasta cuatro jugadores simultáneos.

Sigiloso como un fantasma

Para ser "invisible" en el campo de batalla hay que combinar dos elementos: la tecnología más avanzada y una coordinación perfecta con los demás miembros del equipo. Dependiendo del escenario, pasar desapercibido es opcional o forma parte de la misión, aunque en cualquier caso facilita bastante las cosas.

SI NOS AGACHAMOS y nos mantenemos quietos, se activa de forma automática el camuflaje óptico del uniforme.

LAS MUERTES SILENCIOSAS (a cuchillo o disparando) son semiautomáticas. También realizamos disparos coordinados.

MAESTRO ARMERO: el modo Gunsmith nos permite seleccionar cualquier arma, despiezarla e incluso cambiar la pintura. Después podemos llevarla al campo de tiro para ver si se ajusta a nuestras necesidades. En Xbox 360 se puede hacer con Kinect, mediante gestos de la mano.

Future Soldier huye de los planteamientos "sencillos" y nos coloca en un teatro de operaciones casi real, donde antes de dar un paso en falso tenemos que reconocer el terreno, movernos con sigilo y coordinar el avance con nuestros compañeros. A lo mejor no resulta tan espectacular como otros juegos bélicos, pero se agradece este desarrollo innovador. El modo Gunsmith y los modos multijugador completan esta propuesta tan sólida. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El uso de las nuevas tecnologías** añade variedad a un desarrollo contundente.
- **El modo Gunsmith,** con el que modificar el arsenal con millones de combinaciones.

Lo peor

- **Algunas zonas de infiltración** sólo se superan mediante ensayo y error.
- **No es tan espectacular** como otros juegos bélicos, y el argumento pasa desapercibido.

Alternativas

- **Modern Warfare 3 y Battlefield 3** son los juegos bélicos que arrasan en Internet.
- **Metal Gear Solid 4** comparte el desarrollo basado en la infiltración, con un argumento más cuidado.

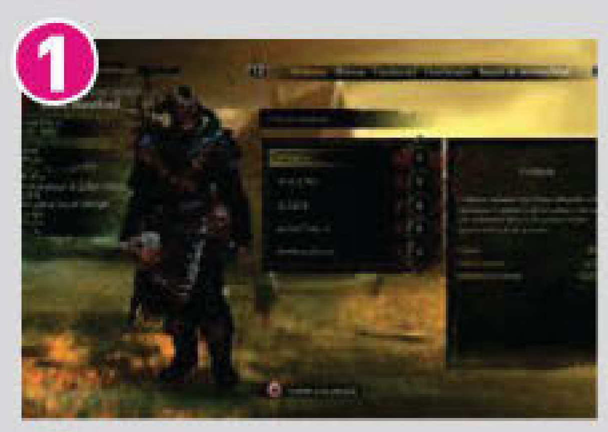
GRÁFICOS Destacan las animaciones, partículas y movimientos de cámara .	88
SONIDO Los efectos priman sobre la banda sonora "marcial". Buen doblaje.	86
DURACIÓN La campaña supera las diez horas, con modo cooperativo y por equipos.	87
DIVERSIÓN Sigilo, táctica y tecnología le dan personalidad a este "shooter" bélico.	89

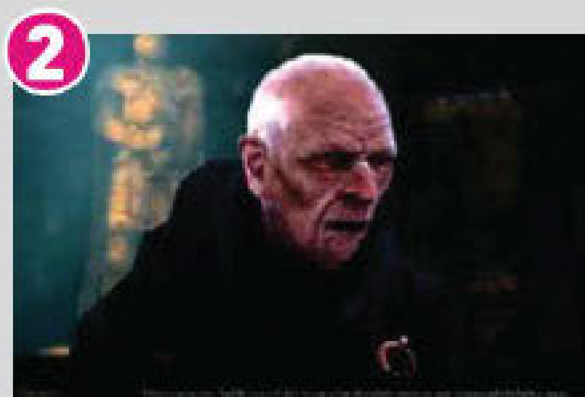
PUNTUACIÓN FINAL 89

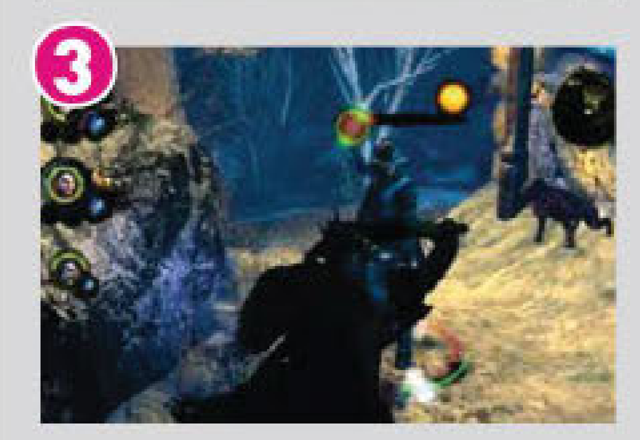
Valoración

Parece que este largo desarrollo ha dado sus frutos. Aunque conserva la esencia de los "shooter" bélicos, *Future Soldier* ofrece una nueva perspectiva, basada en el uso de drones, camuflaje e infiltración coordinada.

LA HISTORIA transcurre paralela a la de los libros, pero nos cruzamos con pocos de sus protagonistas.







EL JUEGO DE TRONOS ES ROL

Primero fue un juego de estrategia en PC, pero el género que mejor se adapta a la saga es el rolero, y por fin lo tenemos:

1. LAS HABILIDADES de los héroes son personalizables. Nosotros decidimos en qué atributos gastar los puntos, qué nuevas habilidades queremos aprender, etc. También hay un buen número de objetos de equipo, aunque no se diferencian visualmente tanto como nos gustaría.

2. LOS DIÁLOGOS nos sirven para conocer más a fondo la trama, aunque también tomamos decisiones que pueden hacernos evitar un enfrentamiento, conseguir más información de un interrogado...

3. LOS COMBATES al estilo *Dragon Age* o *KOTOR* mezclan el tiempo real con la elección de nuestras acciones (puro juego de mesa llevado a videojuego). El problema es que no son nada espectaculares.

Alester

Este sacerdote rojo, capaz de dominar el fuego, es uno de los dos protagonistas entre los que se alterna el control en los 17 capítulos que componen la aventura.

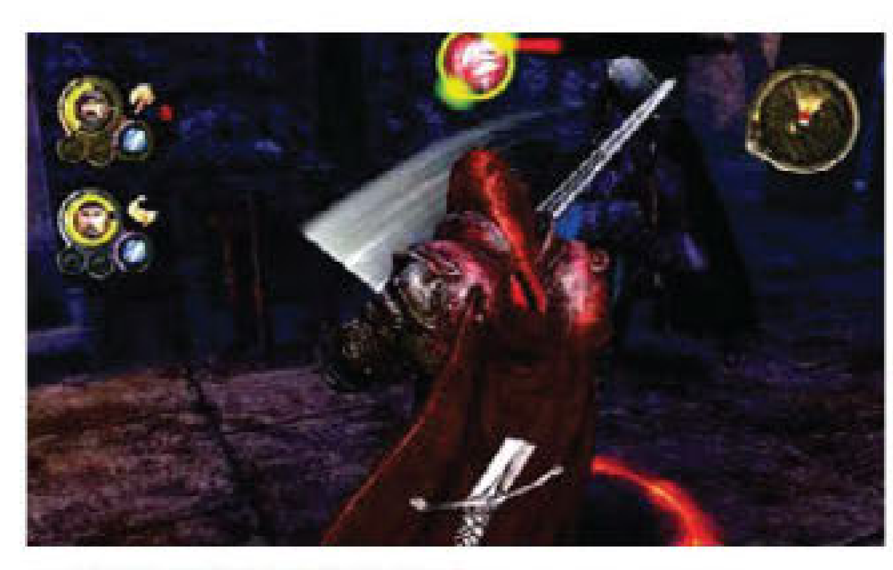
El trono se queda vacío

JUEGO DE TRONOS

La canción de hielo y fuego finalmente ha llegado con poco fuego, y nos ha dejado más fríos que dormir al raso en Poniente en pleno invierno.

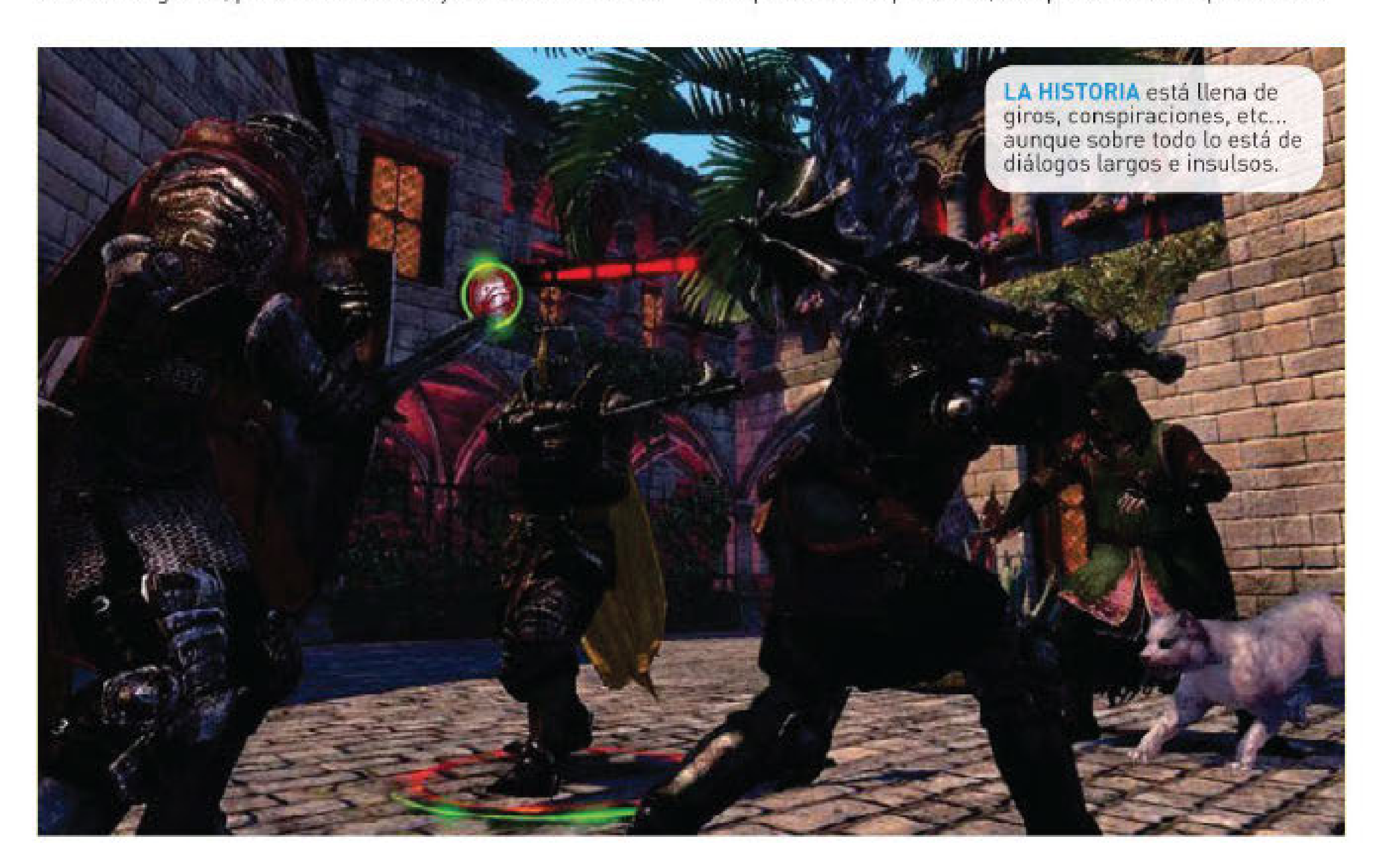
■ **UNO DE LOS FENÓMENOS TELEVISIVOS** y editoriales del año da el salto a las consolas con un juego que pretende atraer a sus millones de seguidores. La historia nos pone en la piel de dos personajes creados expresamente para la ocasión: Mors Westford, guardia de la noche en el muro, y Alester Sarwyck, un sacerdote rojo que pretende recuperar el gobierno de Aguas Fuentes, su ciudad natal. Por el camino vamos tomando decisiones en los diálogos, pero rara vez el resultado es diferente. Cada capítulo lo protagoniza uno de los dos personajes, como sucede en los libros, y aunque la trama se desarrolla con cierta solvencia e interés, el universo de Poniente está muy poco explotado.

→ **LA EXPLORACIÓN DE LOS ESCENARIOS ES NULA** y las misiones secundarias no aportan nada al desarrollo, más allá de mayor duración. Las batallas son al estilo de *Dragon Age*, es decir, que elegimos nuestras acciones y el personaje las ejecuta por sí mismo. Disponemos de bastantes habilidades, cada tipo de arma es buena para una clase de armadura (las



ALESTER QUIERE RECUPERAR Aguas Fuentes como heredero legítimo, pero necesitará la ayuda de los Lannister.

LA EXPLORACIÓN es muy básica, con escenarios pequeños y con pocas cosas que hacer, aunque no falta el típico burdel.



LA HISTORIA está llena de giros, conspiraciones, etc... aunque sobre todo lo está de diálogos largos e insulsos.

Habilidades dignas de un rey

Mientras que Alester, como sacerdote rojo, es capaz de dominar las artes del fuego, con lo que puede prender en llamas su espada o incinerar a sus enemigos, Mors (el personaje que nos ha parecido más interesante) es capaz de meterse en la piel de su propio perro al estilo de la familia Stark:

NUESTRO PERRO SIGUE RASTROS para descubrir ítems ocultos o escuchar conversaciones, por ejemplo.

TAMBIÉN PUEDE ATACAR a los enemigos que pillemos desprevenidos, haciéndonos la vida mucho más sencilla.

LOS COMBATES, pese a los defectos que hemos comentado, cuentan con algunos detalles interesante. Podemos aturdir a los enemigos (izq.) y además, en lugar de las típicas magias complementarias (fuego vs hielo) cada arma es buena para un tipo de armadura (derecha).

armas contundentes son perfectas para las armaduras pesadas, por ejemplo), pero el resultado es aburrido y repetitivo.

Las animaciones son toscas, la sensación de estar realmente golpeando a alguien es nula y al final solo usamos dos o tres habilidades para resolver los sosos enfrentamientos. Gráficamente los modelos son feos, los escenarios están vacíos y los efectos son pocos y malos. Una licencia más que queda desaprovechada. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **La ambientación,** aunque desaprovechada, es uno de sus puntos fuertes.

■ **El uso del perro** resulta bastante entretenido, sobre todo al aprender habilidades.

Lo peor

■ **Los combates** son poco variados e insulsos. Siempre parece que pegamos al aire.

■ **El apartado técnico** está lleno de ralentizaciones, texturas planas, popping,...

Alternativas

• **Skyrim** sigue siendo el verdadero rey del trono videojueguil en esta generación. Nadie debería perdérselo.

• **The Witcher 2** es otra gran opción si buscas fantasía adulta y medieval de calidad.

■ **GRÁFICOS** Escenarios vacíos, ralentizaciones, popping, bajo frame rate...	65
■ **SONIDO** La banda sonora casi no aparece y las voces son muy malas.	70
■ **DURACIÓN** 17 capítulos que podemos terminar en unas 15 horas y nada más.	77
■ **DIVERSIÓN** Si sois muy fans de la saga lo encontraréis entretenido, si no...	69
PUNTUACIÓN FINAL	**68**

Valoración

El estudio checo Cyanide sin duda ha desaprovechado una oportunidad única de labrarse un nombre en esta industria. La licencia es increíblemente jugosa, con millones de fans en todo el mundo, pero el resultado es pobre.

16 ■ Aventura ■ Tecmo Koei ■ 1 jugador ■ Castellano
■ 35,95 € ■ Lanzamiento: 29 de junio ■ Contenido:

LOS ESPECTROS cobran vida en las pantallas de 3DS. A nuestro alrededor hay más gente de la que nos pensamos...

EL MÁS ALLÁ, EN EL MÁS ACÁ

La realidad aumentada es la razón de ser de este *Project Zero*. Con un par de trucos visuales, la dimensión paralela se revela ante nuestros perplejos ojos:

1. EL DIARIO PÚRPURA es un libreto de 16 páginas incluido con el juego e imprescindible. Al enfocarlo con la cámara espectral, sus hojas cobran vida en forma de misterios que resolver.

2. EL GIROSCOPIO se combina con las cámaras para convertir nuestra habitación en un gran escenario en 360º. Más os vale jugar con una silla giratoria, para no desnucaros.

3. EXORCIZAR ESPECTROS es facilísimo. Los enfocamos con la cámara dentro de un círculo, dejamos que se cargue el obturador y los freímos antes de que nos arreen un guantazo.

Recuerdos del más allá

SPIRIT CAMERA LA MEMORIA MALDITA

Una cámara de fotos y un diario son formas preciosas de protegerse del olvido... a menos que estén malditos como los de *Project Zero*.

Maya

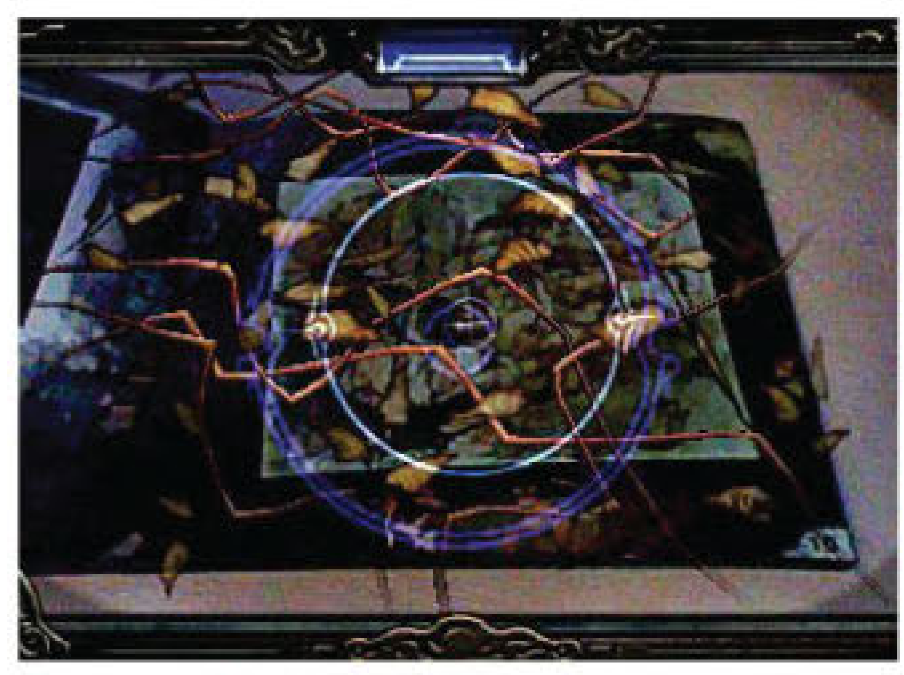
Esta jovenzuela nos acompaña durante toda la aventura. No recuerda nada de su pasado, pero, con nuestra ayuda, descubrirá el increíble secreto que contiene el diario púrpura.

■ **MAYA ES UNA JOVEN DESMEMORIADA** que ha pasado largo tiempo encerrada en una casa de otra dimensión. Sólo sabe que allí mora una misteriosa mujer que borra el rostro a la gente. Al protagonista de *Spirit Camera* le toca ayudarla, valiéndose de las cámaras de 3DS y del giroscopio, que hacen de los 360º de nuestra habitación uno de los escenarios del juego (los otros son los que genera el libreto de realidad aumentada necesario para jugar).

Con el suspense como trasfondo (no es un juego de miedo propiamente dicho), el modo Historia aúna conversaciones con Maya, "exploración" por el diario de realidad aumentada, duelos con espectros y algunos minijuegos. Los enfrentamientos son frenéticos, hasta el punto de que conviene jugar en una postura que permita moverse con soltura en 360º, pues los fantasmas nos abordan por cualquier flanco.

→ **LA INTERACCIÓN CON EL DIARIO** de realidad aumentada es original, y aprovecha muy bien las cámaras y el giroscopio. Cada página tiene unos elementos diferentes, que dan lugar a distintas

LAS LENTES DE LA CÁMARA son varias: normal, especular púrpura, restauradora, de oscuridad y de inversión.



EL DIARIO PÚRPURA se vuelve casi real cuando lo enfocamos con las dos cámaras frontales de la consola. Vaya embrollo.

LOS ELEMENTOS EXTERNOS también pueden influir sobre el diario púrpura. Aquí, toca enseñar nuestra manaza.

LOS JEFES FINALES son variopintos: un hombre sin cara, una muñeca animada, una costurera, una mano putrefacta...

Diversión de otra dimensión

El modo Cuaderno Encantado incluye cuatro minijuegos en los que batir récords, con cinco niveles de dificultad para cada evento. Dos son exclusivos de este modo, mientras que los otros están sacados del modo Historia:

MÁSCARAS MISTERIOSAS. Hay que atender a los movimientos de los ojos de estas cuatro máscaras y responder a las preguntas que se nos formulen.

LA MUÑECA MALDITA. Se nos enseña un monigote y hay que memorizar sus colores y su forma para luego distinguirlo entre una retahíla de figuras.

■ LA REALIDAD AUMENTADA ESTÁ MUY LOGRADA, PERO LA HISTORIA ES CORTA ■

EL MODO CÁMARA ESPECTRAL incluye tres minijuegos basados en el uso de las cámaras, para descubrir elementos sobrenaturales del entorno, poner cara a los espíritus o revelar la presencia de espectros.

escenas al enfocar la cámara sobre ellas. Así, a veces hay que poner la mano sobre el diario, buscar cierta página con pistas que nos den, rotarlo... A eso se añaden siete minijuegos independientes.

Ahora bien, el juego tiene un defecto tremendo que debéis valorar: ¡el modo Historia dura dos horas y media! Los minijuegos y los Duelos contra los jefes son un buen complemento, pero son poco variados y no logran paliar la brevedad del modo principal.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El diario púrpura** y su aprovechamiento en forma de realidad aumentada.
- **Los duelos,** con un control de las cámaras y del giroscopio muy bien ajustado.

Lo peor

- **El modo Historia es cortísimo.** Se termina en menos que canta un gallo.
- **Los minijuegos** son originales, pero se echa en falta algo más de variedad.

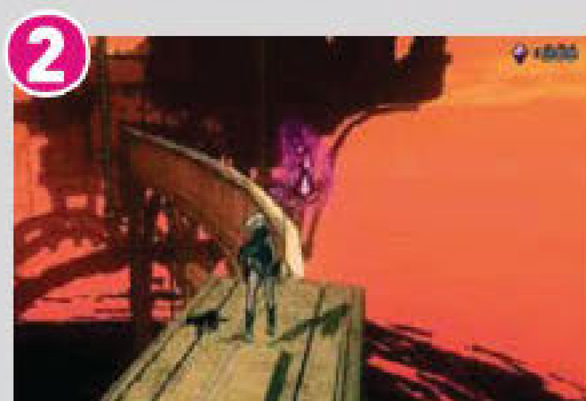
Alternativas

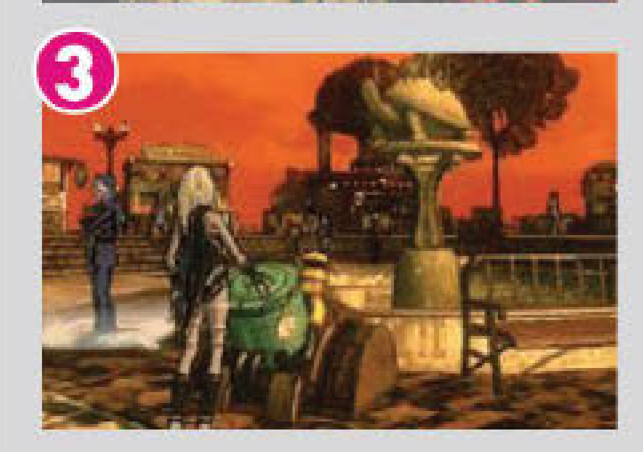
- **Kid Icarus Uprising** aprovecha también la realidad aumentada, pero a un nivel muy inferior.
- **Resident Evil Revelations,** si lo que queréis es supense y seres maléficos a los que acribillar.

GRÁFICOS	La realidad aumentada del diario púrpura está muy conseguida.	80
SONIDO	Las voces están en inglés. Las melodías son mero atrezo, con mucho piano.	74
DURACIÓN	La historia no llega a tres ínfimas horas. Ni los minijuegos lo salvan.	45
DIVERSIÓN	El uso combinado de las cámaras y el giroscopio está realmente bien.	76
PUNTUACIÓN FINAL		71

Valoración

La apuesta de *Spirit Camera* por la realidad aumentada es muy original, y el control en 360º con las cámaras y el giroscopio, resultón. El gran problema es que el modo Historia dura dos horas y media, algo que roza el ridículo absoluto.





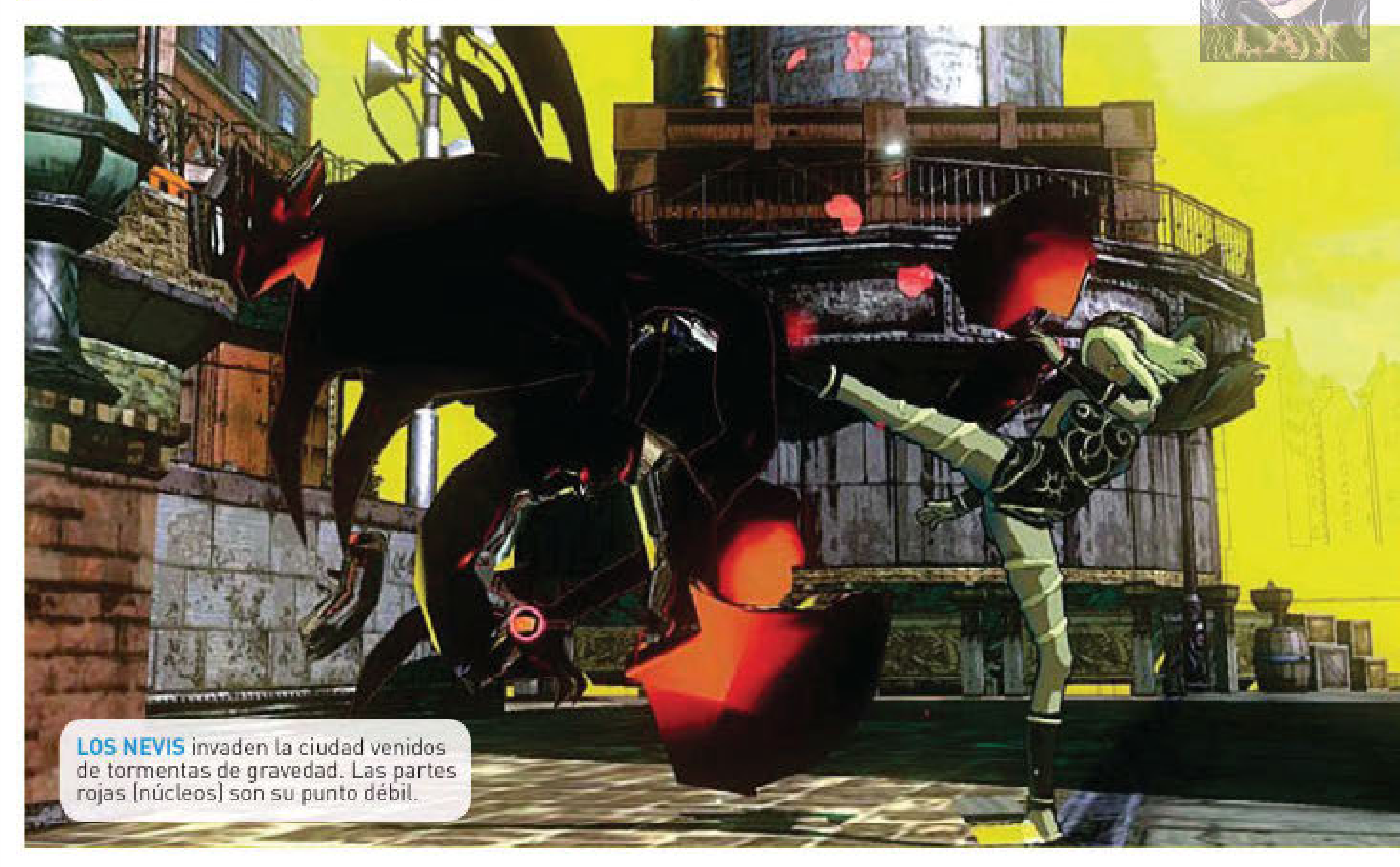
RECONSTRUIR HEKSEVILLE

La ciudad de Hekseville está en apuros. Varias de sus partes han desaparecido y muchos de los artilugios y mecanismos que la controlaban ya no funcionan. Tendremos que echarles una mano, ¿no?:

1. LOS HABITANTES NOS DAN PISTAS al hablar con ellos: cosas que podemos arreglar, gente a la que visitar, etc. Los diálogos siempre se resuelven con viñetas diseñadas de maravilla.

2. LAS GEMAS nos permiten mejorar a Kat o desbloquear desafíos. El problema es que no podemos ver las que están muy lejos, por lo que no sabemos a ciencia cierta si hemos recogido todas las de una zona o no hasta que nos acercamos a ellas.

3. EN LOS DEPÓSITOS VERDES colocamos gemas, que reparan una zona de la ciudad y nos abren nuevos desafíos contrarreloj que completar.



LOS NEVIS invaden la ciudad venidos de tormentas de gravedad. Las partes rojas (núcleos) son su punto débil.

La ley de la gravi-"atracción" universal

GRAVITY RUSH

Dos cuerpos se atraen según su masa y la distancia entre ellos. La masa de *Gravity Rush* es enorme, ya que nos atrae sin remedio.

KEIICHIRO TOYAMA, AUTOR DEL PRIMER *SILENT HILL* y de la saga *Siren*, deja a un lado el terror y nos trae la historia de Kat, una chica que despierta con poderes increíbles en mitad del ataque de unos extraños seres. Gracias a ellos, manejamos a nuestro antojo la fuerza de la gravedad: podemos flotar, apuntar con una retícula a cualquier superficie (paredes, techos...) y volar hasta ella cambiando la gravedad. También podemos volar, lanzar objetos, transportar a personas usando la gravedad o incluso deslizarnos a toda velocidad pulsando la pantalla táctil.

El desarrollo tipo sandbox nos da libertad para explorar los escenarios a nuestro aire (o por el aire, mejor dicho) buscando misiones y desafíos. Eso sí, está mucho más simplificado que un *GTA*, perfecto para una portátil.

LA EXPLORACIÓN SE CONDENSA EN DOS OPCIONES: recoger por los escenarios cristales con los que mejoramos las habilidades de Kat y desbloquear desafíos (recorridos contrarreloj con distintos objetivos, como eliminar enemigos o pasar por checkpoints). El problema es que la distancia de dibujo de las gemas (la distancia

Kat

Poco sabemos de ella a lo largo de la aventura. Lucha contra los nevis (que han invadido Hekseville) usando sus poderes gravitatorios.

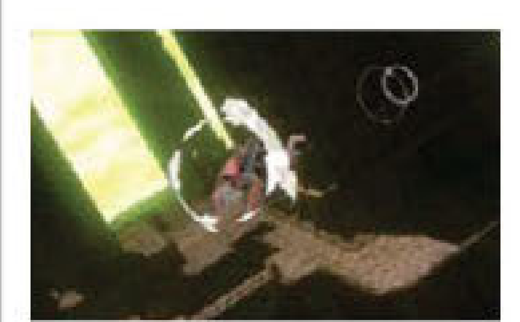
LAS SENSACIONES AL VOLAR son geniales. Nos transmite una sensación de libertad pocas veces vista en un juego.

ANDAR POR LAS PAREDES O EL TECHO es una de las habilidades gravitatorias de Kat, pero hay muchas más.

LOS COMBATES son trepidantes, aunque el control no es del todo preciso. Si le pillas el truco son brutales.

La fuerza de la gravedad

Además de poder andar por las paredes, el techo y volar, cosa que no es poco, también disponemos de otro tipo de habilidades, más útiles durante los combates. La mayoría las obtenemos en las fases de la grieta (una realidad paralela) y también podemos ir mejorándolas, para que sean más mortíferas:



LA PATADA es el ataque que más repetimos a lo largo del juego. Nos lanzamos a por el núcleo de los nevis a toda pastilla.

LOS PODERES ESPECIALES nos permiten crear pequeños agujeros negros, lanzarnos en modo teledirigido o tirar rocas.

VIVIENDO UN SUEÑO. La ambientación mezcla elementos industriales en las fases en las que exploramos la ciudad, con una estética de ensueño cuando salimos de ella. En ambos casos es muy espectacular y cuidada. Sin duda, es uno de los puntos fuertes del juego.

máxima desde la que podemos verlas) es demasiado pequeña.

Volar por los escenarios es relajante y divertido, y el control (con los sticks o el giroscopio) responde de maravilla, salvo durante algunos combates. La ambientación, con gráficos cel-shading y viñetas, mezcla la estética industrial (rollo steam) con la onírica, atrapándonos sin remedio en una especie de sueño jugable que ningún poseedor de PS Vita debería perderse. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

Volar es una gozada que nadie debería perderse. Es original y divertido por igual.

La ambientación nos sumerge en un sueño del que no queremos despertar.

Lo peor

El control es algo impreciso durante los combates más exigentes.

La falta de variedad en las misiones, aunque las que son descargables lo subsanen.

Alternativas

• **Uncharted: el abismo de oro** es la otra gran aventura que puedes disfrutar en PS Vita.

• **Touch My Katamari** comparte una estética poco convencional, aunque son muy diferentes.

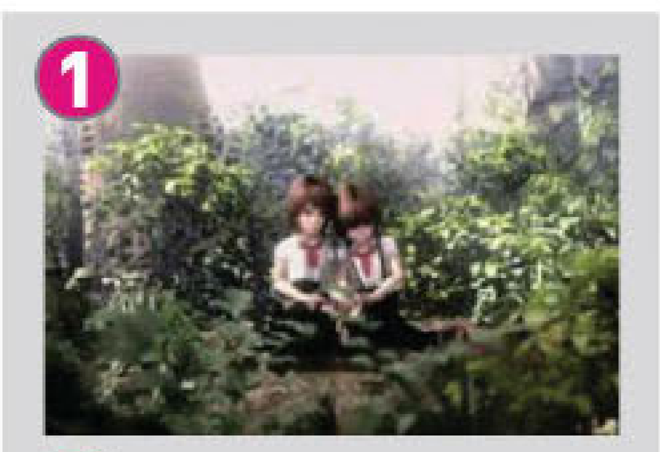
GRÁFICOS La ciudad luce bastante bien, aunque hay mucha niebla y popping.	83
SONIDO La música cumple de sobra. Las voces son en un idioma inventado.	84
DURACIÓN Diez horas para el modo historia, unas quince para completarlo todo.	80
DIVERSIÓN Las sensaciones son geniales. Hay fallos, pero ni los notaréis.	90
PUNTUACIÓN FINAL	**87**

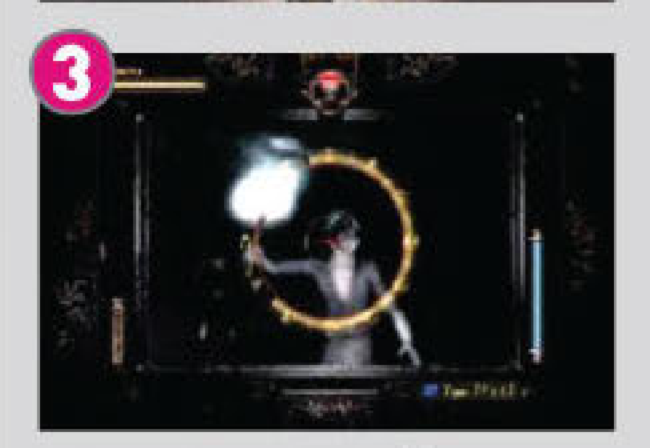
Valoración

El catálogo de Vita crece en calidad con este título. Tiene algunos fallos en el control durante los combates y algo más de variedad no le habría venido mal, pero su historia, su ambientación y lo divertido que resulta volar lo compensan.

Por Rafael Aznar

16 ■ Aventura ■ Tecmo-Koei ■ 1 a 2 jugadores ■ Castellano (textos)
■ 49,95 € ■ 29 de junio ■ Contenido:





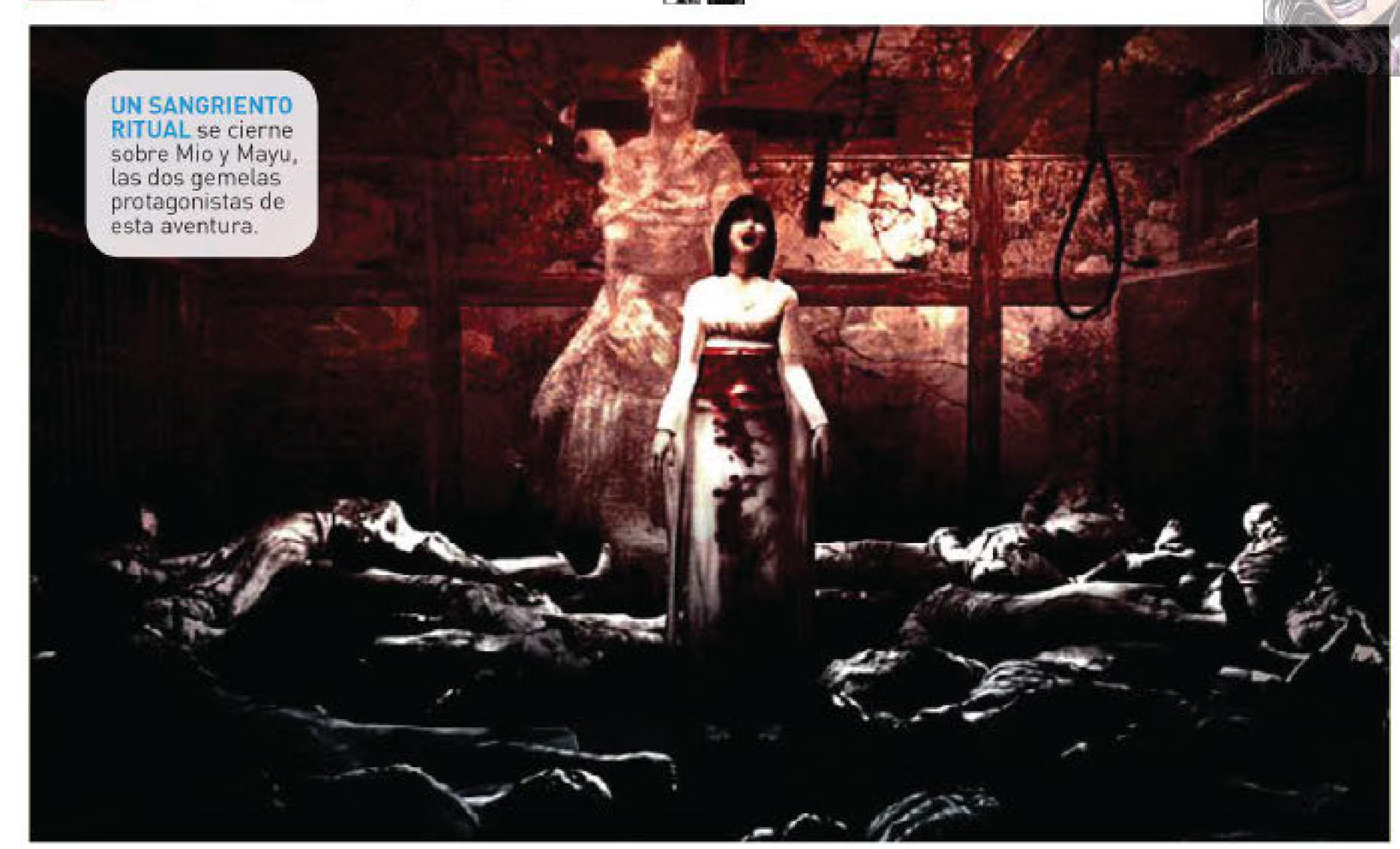
FOTOGRAFÍA DEL HORROR

La saga *Project Zero*, conocida como *Fatal Frame* en su Japón natal, desembarca en Wii para aterrorizar hasta al más pintado:

1. ES UN "REMAKE" de la versión de PS2, que vio la luz en 2004. Se ha modificado la perspectiva (antes era de ángulos fijos y ahora se sitúa a la espalda de la protagonista), los gráficos se han mejorado y se han añadido detalles, como trajes alternativos.

2. LA EXPLORACIÓN es la base de la aventura. Hay que recorrer una aldea japonesa perdida de la mano de Dios mientras buscamos pistas y llaves para avanzar, con la tensión y los sustos siempre al acecho. Jugar de noche y con el sonido alto puede llevar al tembleque a quien se preste voluntario a hacerlo.

3. LOS DUELOS CON ESPECTROS son el otro ingrediente fundamental. El arma es una cámara fotográfica, de modo que, con una perspectiva en primera persona, hay que encuadrar a los espíritus y enseñarles cuán dolorosa puede resultar su fealdad.



UN SANGRIENTO RITUAL se cierne sobre Mio y Mayu, las dos gemelas protagonistas de esta aventura.

LA CÁMARA es la clave de la aventura. Para usarla, basta con apuntar con el nunchako y el Wiimote, como si fuera un shooter. Se puede mejorar a base de puntos.

Reproyectando fotogramas

PROJECT ZERO II Wii EDITION

Esta saga desplegó su terror psicológico en PS2, y Wii recibe un "remake" de su segunda entrega que pone los pelos de punta.

■ **EL "SURVIVAL HORROR" A LA JAPONESA** vivió tiempos mejores antes de que lo engullera la acción. *Project Zero 2* es adalid de esa escuela original, con un desarrollo que eriza el vello. Controlamos a Mio, una chica que, acompañada de su hermana, debe enfrentarse a una aldea en la que perdura el recuerdo de un sangriento rito. El desarrollo combina exploración y "duelos" en los que la única defensa es una cámara capaz de exorcizar a los espectros. El control requiere nunchako y Wiimote: responde bien, pero a veces es un poco "ortopédico" cuando se trata de desembarazarse de los enemigos.

➔ **LA AMBIENTACIÓN** es de las que provocan congoja. El terror psicológico aúna apariciones súbitas, alucinaciones, sangre y, sobre todo, espectros. Hay que estar siempre alerta, pues son frecuentes los encuentros con espíritus, con sólo unos segundos para fotografiarlos. Hay seis finales distintos (dos de ellos, inéditos respecto a PS2) en función de los fantasmas que hayamos retratado.

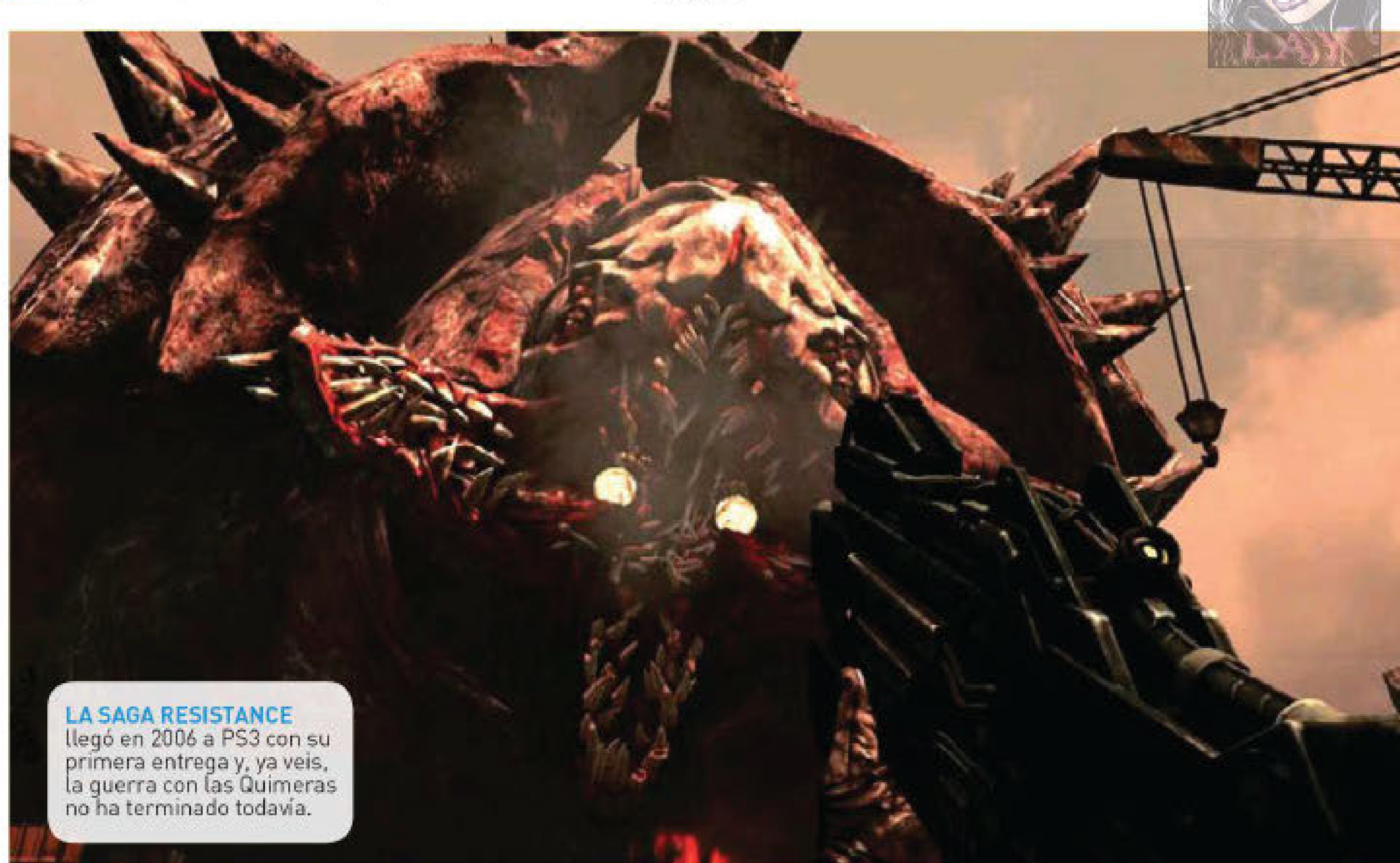
La aventura dura 12 horas, a lo que se añade Casa Encantada, un modo con minijuegos como evitar que nos tiemble el pulso. Si no lo disfrutasteis en PS2, *Project Zero 2* es un "survival horror" que merece la pena padecer. HC

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	83
SONIDO	88
DURACIÓN	84
DIVERSIÓN	84

Valoración La ambientación es de pavor, y le acompaña un desarrollo original, entretenido y con un buen argumento, aunque ya tenga unos añitos.

PUNTUACIÓN FINAL 84



LA SAGA RESISTANCE llegó en 2006 a PS3 con su primera entrega y, ya veis, la guerra con las Quimeras no ha terminado todavía.

Marcianos de los años 50

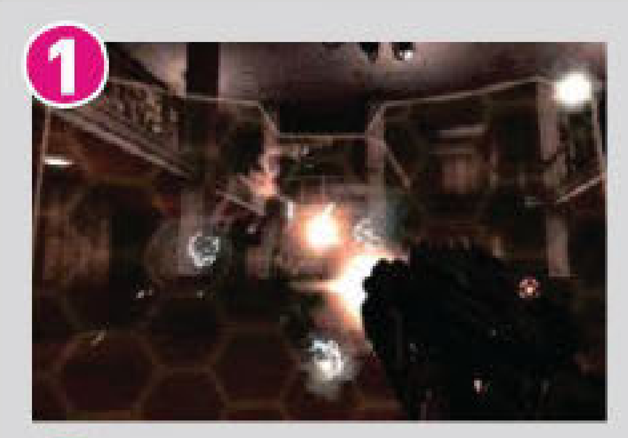
RESISTANCE BURNING SKIES

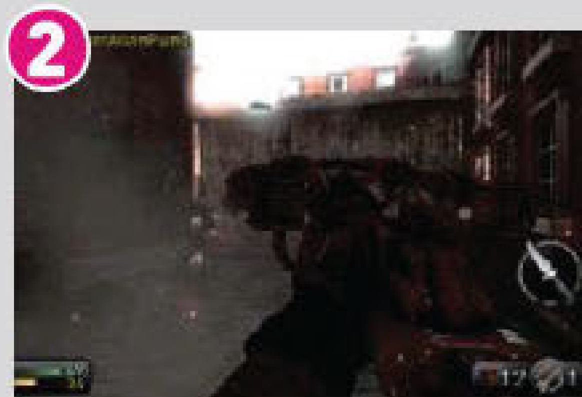
La saga de disparos de Sony llega a Vita dispuesta a demostrar que manejar un shooter en portátil no es una "quimera".

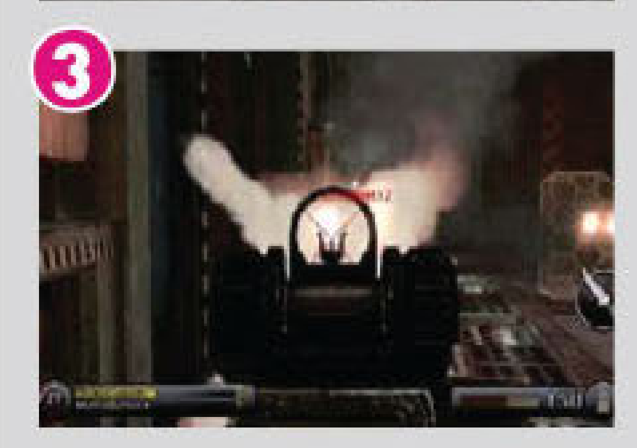
■ **ESTOS ALIENS NO SE ANDAN CON CHIQUITAS.** Después de conquistar medio mundo, el siguiente paso de los Quimera es hacerse con el control de los Estados Unidos. Lo que no saben es que Tom Riley, un bombero de Nueva York, se va a convertir en uno de los miembros más destacados de la resistencia.

Con un argumento tan clásico como efectivo aterriza esta popular saga en la nueva portátil de Sony. La historia transcurre justo antes de *Resistance 2* y tenemos que seguir el esquema de juego que ya vimos en PS3: avanzamos, disparamos y continuamos adelante. Para ayudarnos a ello, en nuestro camino encontramos un completo abanico de armas que, gracias a su variedad, usos alternativos y capacidad de mejora, se convierte en uno de los protagonistas del juego.

➔ **EL CONTROL MARCA LA DIFERENCIA** con respecto a otros títulos del género jugados "portátilmente". Es simple y directo, gracias sobre todo al stick derecho y al justificado uso de la pantalla táctil. Técnicamente hablando el resultado es dispar, ya que por un lado tenemos unas animaciones destacables y por otro las texturas y otros detalles flojean. La banda sonora es muy épica y el doblaje







EL ARSENAL LO ES TODO

Si bien hay munición de sobra para disparar a todo lo que se mueva, hay otros detalles acerca de las armas que debéis saber:

1. TIENEN DOS MODOS y podemos usarlos en cualquier momento. El principal consiste en disparar el arma tal cual, mientras que el secundario implica otro tipo de acción: tocar sobre el objetivo para lanzarle un cohete, desplegar un escudo protector haciendo el gesto con los dedos, etc.

2. PODEMOS MEJORAR CADA ARMA y aumentar así sus prestaciones. Para ello, recogemos los cubos de tecnología gris que hay por el camino y decidimos si queremos potenciar la capacidad del cargador o la energía del arma, entre otras características.

3. MÁS ACCIONES "ARMADAS" se realizan directamente tocando sobre su icono en la pantalla, como utilizar un hacha muy útil en el cuerpo a cuerpo o lanzar granadas y otros explosivos.

Quimera

Estos bichos tan feos se han empeñado en quedarse con nuestro planeta y no dudarán en acabar con nosotros. Si es que les dejamos, claro...

LA PANTALLA TÁCTIL no está de adorno. Podemos abrir puertas, recoger objetos o activar dispositivos con ella.

LOS INTERIORES son un poco oscuros, lo que nos hace "la puñeta" a la hora de localizar y disparar a los enemigos.

LOS ENEMIGOS tienden a moverse rápidamente para evitar nuestros ataques. En cuanto les veáis, disparad.

El multijugador es la estrella

Cuando el modo historia no es muy largo, un multi que lo complemente se hace imprescindible en cualquier videojuego. Este *Resistance* cumple con la regla, y nos invita a jugar online casi como si nos encontráramos al mando de una consola "de las grandes":

OCHO JUGADORES pueden participar a la vez, con seis mapas y tres modos de juego disponibles. Pero solo de manera competitiva, ya que no hay co-op.

EL CHAT DE VOZ se estrena en PS Vita, lo que nos permite hablar con nuestros amigos mientras les "damos cera". Da gusto restregar la victoria...

NUESTRO HÉROE se maneja de una forma muy completa y sencilla. El stick derecho permite apuntar de manera ágil e intuitiva, mientras que el cambio de armas se realiza rápidamente con el triángulo. Para correr, no tendremos más que pulsar abajo en la cruceta.

alcanza un nivel más que correcto. El "pero" está en unos efectos de sonido poco realistas.

La campaña es bastante corta y carente de ritmo y sus misiones acaban haciéndose repetitivas. Como compensación tenemos el modo multijugador, el punto más destacable del juego (ved el cuadro de la derecha). Gracias a él, la diversión se ve prolongada durante una buena temporada, algo que los aficionados a "pegar" tiros sin duda agradecerán. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Se maneja muy bien** gracias a los sticks. La pantalla táctil también participa lo suyo.
- **El modo online** es un buen ejemplo de cómo usar la red en una consola portátil.

Lo peor

- **La campaña** se hace muy corta. No tardaréis más de cinco horas en completarla.
- **No hay modo local** en el multijugador. Se echa en falta poder jugar junto a los amigos.

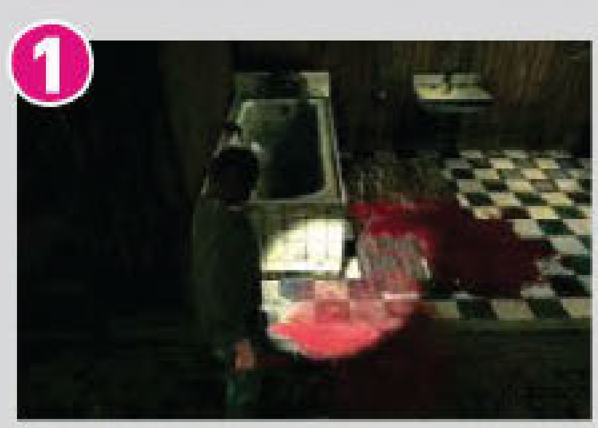
Alternativas

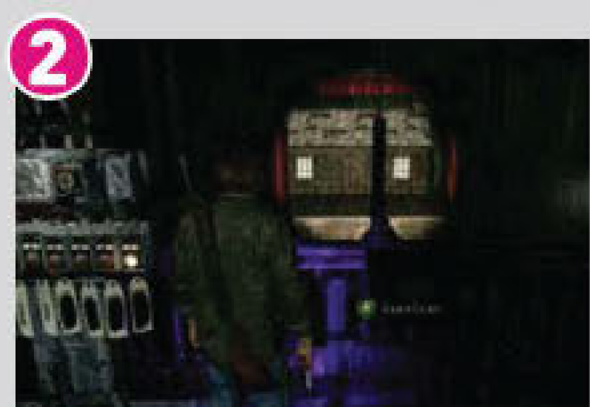
- **Unit 13** es el título más parecido dentro del todavía corto catálogo de Vita. Sin un modo historia como tal y un multijugador más limitado, ofrece acción en tercera persona con un estilo menos frenético.

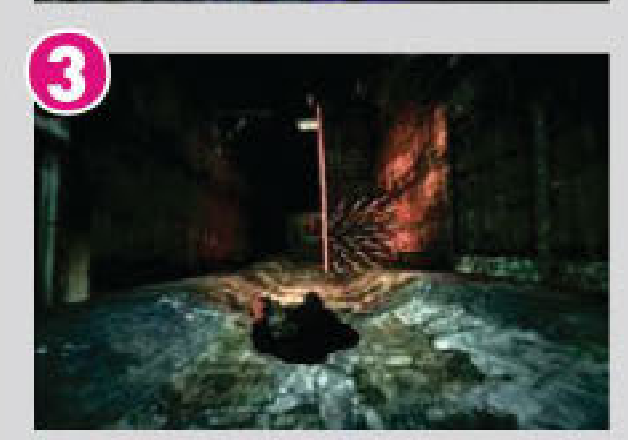
GRÁFICOS Las animaciones destacan, pero las texturas y otros detalles no tanto.	78
SONIDO La banda sonora y las voces están por encima de unos efectos "sosetes".	80
DURACIÓN El multijugador nos da "chicha", aunque la campaña es muy corta.	79
DIVERSIÓN Disparar sin pensar mola, solo que se vuelve un poco monótono.	77
PUNTUACIÓN FINAL	**78**

Valoración

Resistance: Burning Skies os gustará si sois fans de la saga o del género, pero sus lagunas técnicas y jugables lo alejan de otro tipo de jugadores. Aun así, marca el camino a seguir al gran shooter que todavía está por llegar a Vita.







EL SABOR DE UN CLÁSICO

Esta nueva entrega bebe del estilo de los primeros juegos de la saga, con un estilo muy survival horror, en lugar de la acción más cinematográfica de las últimas ocasiones:

1. LA AMBIENTACIÓN, linterna en mano, nos pone los pelos de punta. Donde quiera que vayamos hay objetos que se mueven solos, rastros de sangre por todas partes,...

2. LOS PUZLES son más numerosos que en las últimas entregas y están bastante bien diseñados. Nuestro favorito, sin duda, ha sido el de Hansel y Gretel. ¡Qué "miedito" que da!

3. LA REALIDAD PARALELA vuelve a ser todo un acierto. En esta ocasión tenemos que escapar de una especie de luz maligna a toda pastilla. Tiene momentos de juegos visuales y de percepción que nos han recordado a *Eternal Darkness*, y eso es bueno.

SALIR VIVO DE SILENT HILL es nuestro principal objetivo en *Downpour*. ¡La supervivencia no es fácil!

El pueblo de los malditos, ¡otra vez!

SILENT HILL DOWNPOUR

Este pueblo está lleno de gente rara, criaturas vagando por sus calles, una extraña niebla... hay que ser ciego para no ver que algo está podrido en Silent Hill.

Murphy Pendleton

El bus que traslada a nuestro protagonista de prisión tiene un accidente y acabamos encerrados en la bonita villa de Silent Hill, ¡que suerte!

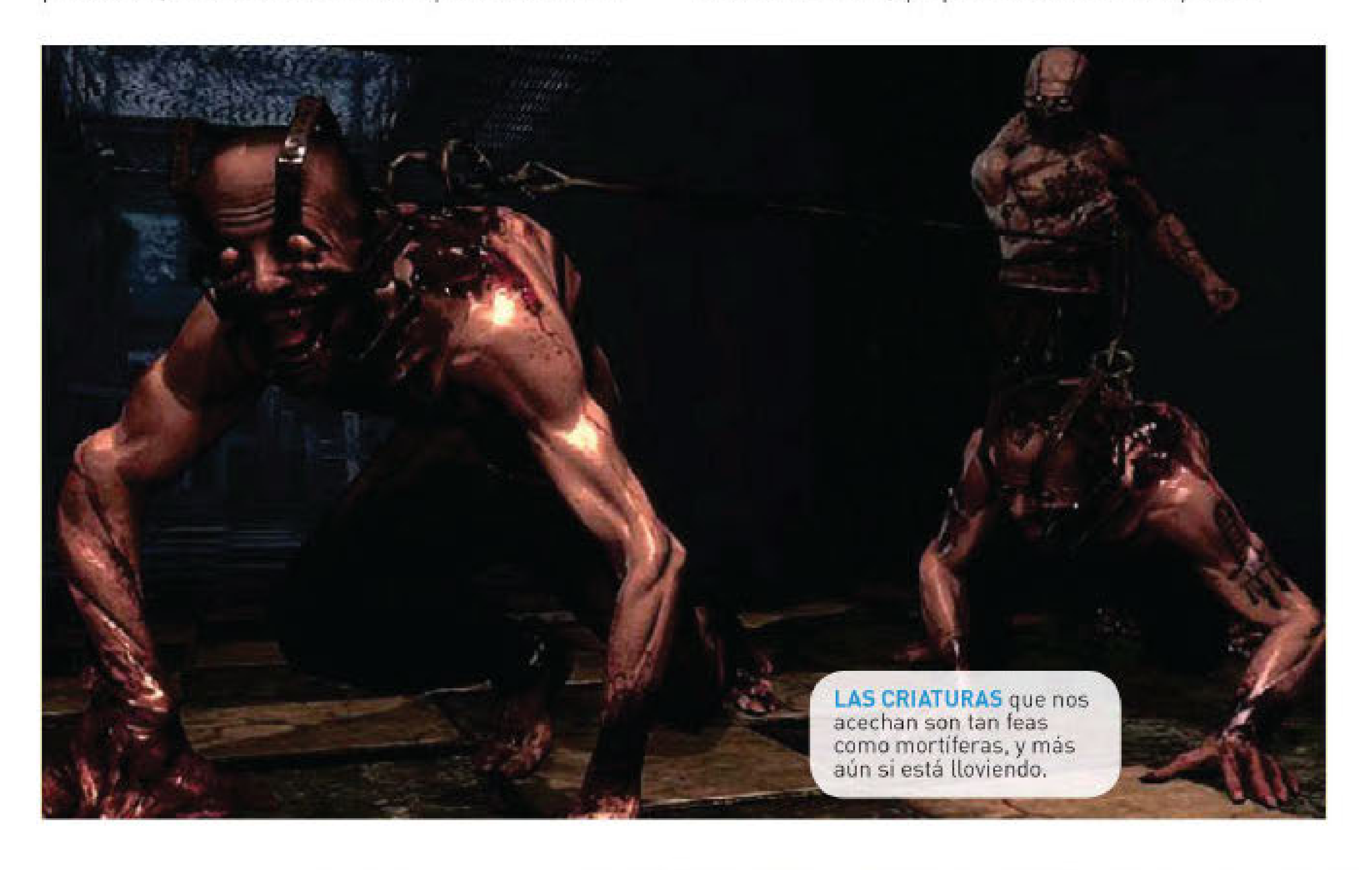
MURPHY PENDLETON ES UN CONVICTO que ha tenido la fortuna de acabar tirado en ese estupendo resort de vacaciones demoníaco que es el pueblo de Silent Hill. Nuestra misión es descubrir su pasado y los motivos por los que fue encarcelado, al tiempo que investigamos misterios del pueblo y hayamos una salida de ese infierno.

El inicio es algo desalentador, con niveles muy lineales, pero al llegar al fantasmal pueblo podemos explorar a nuestro aire, realizar misiones secundarias, buscar objetos coleccionables entre la niebla o continuar la trama. Los puzles están bien diseñados, y aunque algunos resultan demasiado sesudos, hay verdaderos momentos estelares. Las fases en la realidad paralela, donde escapamos de todo tipo de peligros corriendo como locos, suponen un divertido cambio de aires con respecto a la exploración.

EL CONTROL Y EL APARTADO TÉCNICO, sin embargo, lastran la experiencia de juego. El que las armas se rompan con el uso y la lluvia haga que nuestros enemigos sean más fuertes y numerosos nos ha parecido un acierto, pero el control no nos deja disfrutarlo.

LOS ENEMIGOS son un incordio: gritan hasta dejarnos paralizados, se lanzan sobre nosotros para mordernos...

EL ELENCO DE SECUNDARIOS en ocasiones es brillante, como este cartero, que parece salido de *El Resplandor.*

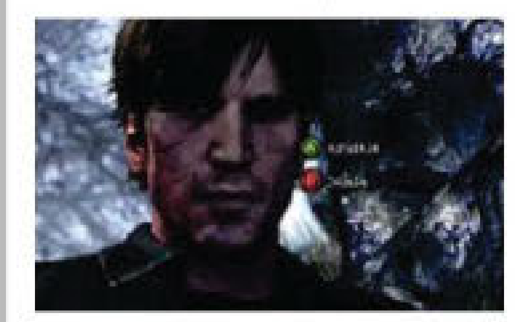


LAS CRIATURAS que nos acechan son tan feas como mortíferas, y más aún si está lloviendo.

La sencilla vida de pueblo

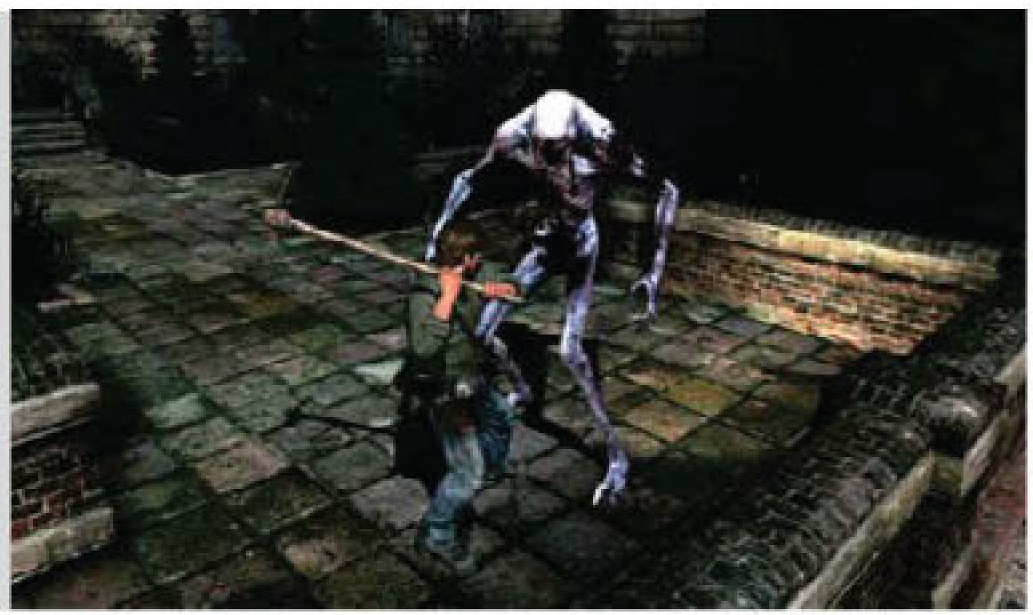
Nuestra supervivencia es lo principal mientras deambulamos por las calles de Silent Hill. La trama principal es la protagonista del juego, pero también hay tiempo para resolver todo tipo de misterios de los habitantes del pueblo a modo de misiones secundarias. Y aún hay más novedades esperándonos:

LAS MISIONES SECUNDARIAS van desde liberar a pájaros de sus jaulas, hasta explorar edificios resolviendo puzles.



TOMAMOS DECISIONES en algunos momentos de la historia para perfilar un poco la personalidad del protagonista.

LOS COMBATES son muy numerosos en esta entrega. Vamos recogiendo armas por el escenario, aunque se rompen con el uso. El abanico disponible va desde cosas tan surrealistas como atacar con una silla (izquierda) a opciones más clásicas y contundentes como un pico de minero (der.).



Acertar nuestros golpes (sabiendo lo que hacemos) resulta toda una hazaña, por lo que los combates pronto se vuelven tediosos y faltos de emoción.

Gráficamente mezcla buenos diseños con carencias técnicas imperdonables, como ralentizaciones, popping y una de las tasas de frame rate más bajas de esta generación. Una verdadera lástima, porque la historia, la exploración y los puzles sí que resultan interesantes. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La libertad de exploración** le da realismo a la historia del pueblo.
- **Algunos puzles** son geniales. Evocan momentos de las primeras entregas.

Lo peor

- **El apartado técnico** deja mucho que desear, en especial su bajo frame rate.
- **Los combates** son insulsos y repetitivos y el control falla muchísimo.

Alternativas

- **Alan Wake** está más orientado a la acción, pero el motor gráfico y su guión lo convierten en un gran juego.
- **I am Alive** es más simple, aunque su apuesta por la supervivencia también tiene su gracia.

GRÁFICOS El frame rate es horrible, tiempos de carga muy largos, hay popping...	65
SONIDO La música brilla por su ausencia, al igual que los efectos.	77
DURACIÓN Unas 8 horas si vamos al grano y hasta 20 para completarlo todo.	80
DIVERSIÓN La historia y los puzles son buenos, pero los combates desentonan.	75
PUNTUACIÓN FINAL	**74**

Valoración

Konami trata de aportar novedades a la saga, y es de agradecer, pero los mejores momentos son los puzles y escenas a lo *Silent Hill 1* y *2*. Las carencias técnicas y de control en los combates empañan una buena historia.

Por David Alonso

CAMINO AL NÚMERO UNO

Para domar el control y el tempo de los partidos hace falta bastante práctica. Solo dominando estos elementos conseguiremos ser los mejores:

1. EL ENTRENAMIENTO es muy útil para practicar todo el elenco de golpes disponible. Gracias a distintas pruebas, que en su mayoría incluyen elementos como globos o máquinas lanza pelotas, aprendemos los secretos del revés, las dejadas o los golpes liftados.

2. LOS SUPERGOLPES son "palos" muy poderosos y casi imposibles de devolver por el rival. Para realizarlos, primero hay que llenar la barra de concentración a base de jugar acorde con el estilo del tenista que estemos manejando.

3. EL MODO ONLINE es el verdadero campo de pruebas donde poner a examen todo lo que hemos aprendido jugando en solitario. Por ahora solo podemos disputar partidos sueltos y no existen torneos. A ver si en próximas actualizaciones los incluyen...

3 ■ Sega ■ 1 a 2 jugadores ■ Castellano
■ 3,99 € (iOS) - 4,50 € (Android) ■ Ya disponible

LOS GRÁFICOS son excelentes y recrean fielmente los partidos... aunque no haya tenistas reales.

EL CONTROL en dispositivos táctiles es muy bueno, pero mejora sensiblemente si jugamos con la cruceta de un Sony Ericsson Xperia Play.

Juego, set... "iPad-tido"

VIRTUA TENNIS CHALLENGE

Para jugar bien al tenis hay que tener un control total de la muñeca... y de los dedos sobre la pantalla táctil.

■ **LA POPULAR SAGA TENÍSTICA DE SEGA** salta a iOs y Android manteniendo su espíritu arcade, pero adaptando el estilo de juego a las características de estos dispositivos. El cambio más importante se centra en los tres tipos control disponibles: en dos usamos los clásicos "stick" y botones (táctiles), y en otro, mucho más original, desplazamos a nuestro jugador tocando en cualquier punto de la pista mientras trazamos con el dedo el tipo de golpeo que queremos imprimir a la pelota. Elijamos el que elijamos, el ritmo de los partidos es excelente y muy similar al de las versiones para consola.

HAY 4 MODOS DE JUEGO: Entrenamiento, exhibición, multijugador y Campeonato mundial SPT, en el que hay que crear un tenista personalizado con el objetivo de llevarle al número uno del ranking. Para lograrlo debemos disputar distintos torneos, que consisten en una simple sucesión de partidos sin ningún tipo de añadido extra, contra -y aquí viene lo peor- tenistas ficticios de la talla de Fernando Sánchez o Bojan Jovanovic. Por suerte, y para paliar un poco esta falta de profundidad, los gráficos rayan a gran altura y lo convierten en un título ideal para echar partidos rápidos y sin muchas pretensiones. HC

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	87
SONIDO	79
DURACIÓN	77
DIVERSIÓN	81

Valoración Los partidos están bien resueltos, pero la falta de posibilidades en los torneos y la ausencia de tenistas reales es un lastre muy pesado.

PUNTUACIÓN FINAL 80

DEL 1 AL 31 DE JULIO DE 2012

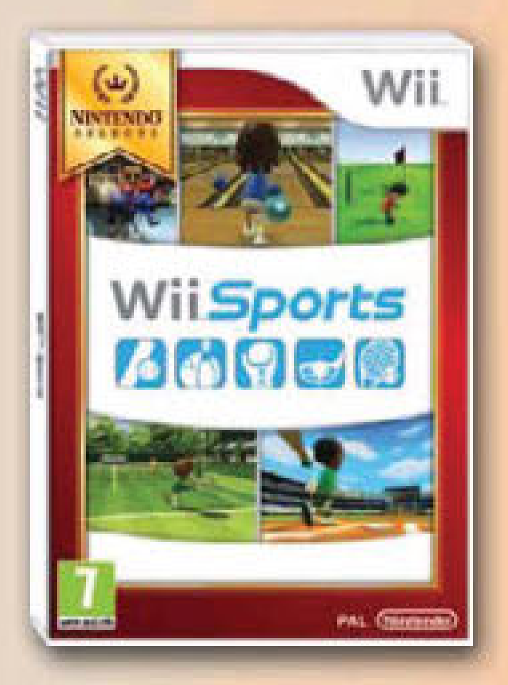
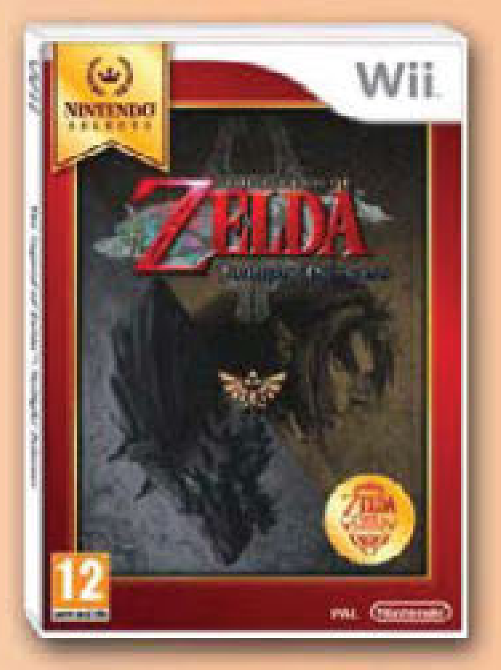
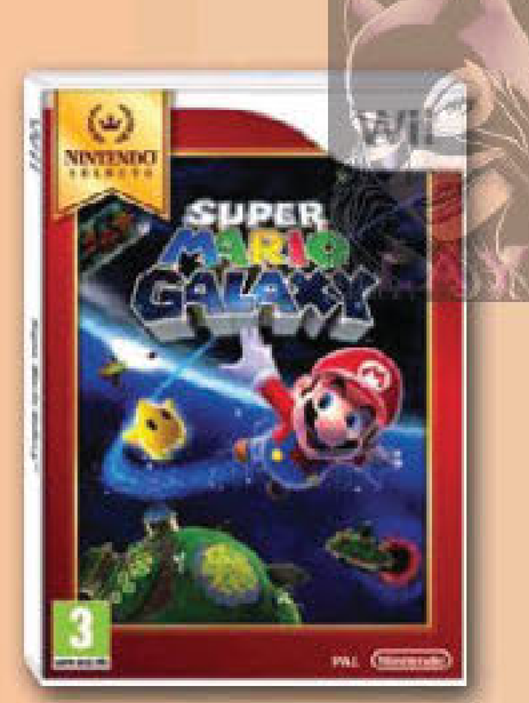
SI NO TE LOS REGALAN, CÓMPRATELOS TÚ.
Aquí tienes los mejores precios

*Consultar condiciones de financiación en contraportada.

Ahorra y vive mejor

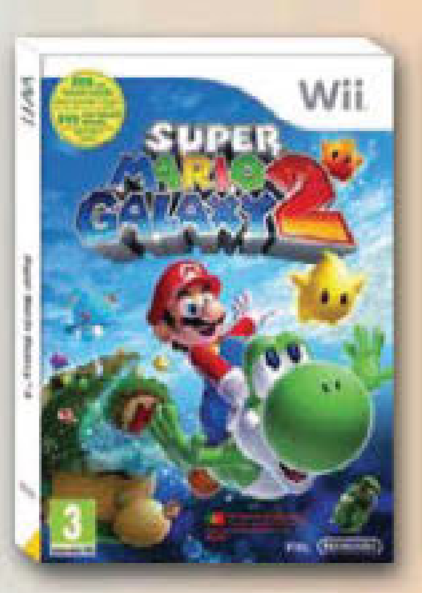
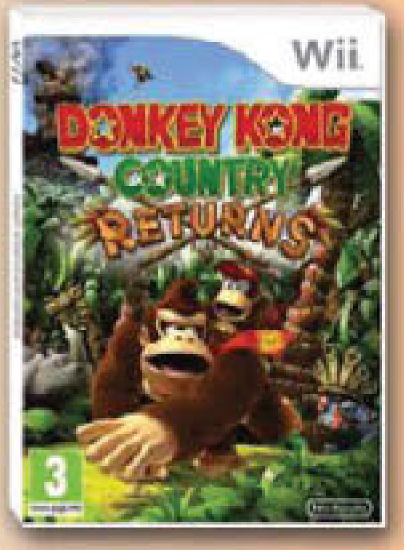
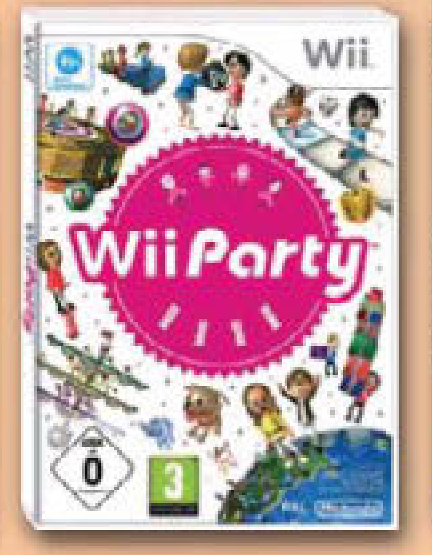
Alcampo

Wii

Juegos Wii Selects: Sports, Zelda Twilight Princess o Super Mario Galaxy

Unid. **19,99€** = 3.326 ptas.

Juegos Wii: Mario Party 9, New Super Mario Bros, Super Mario Galaxy 2, Donkey Kong Country Returns, Wii Party, Kirby's Adventure, Mario Kart + Volante o Play Motion + Mando Remoto Plus Rojo

Unid. **43,99€** = 7.319 ptas.

CONSOLA Wii NEGRA + MARIO KART + VOLANTE

*Consultar condiciones de financiación en contraportada.

PLAYSTATION 3

Juegos PS3 Platinum: Gran Turismo 5, Little Big Planet 2, Uncharted 2: El Reino de los ladrones o Killzone 3

Unid. 19,89€ = 3.309 ptas.

Tarjeta PSN 20€ Eurocopa

20€ = 3.328 ptas.

Juego Fórmula 1 2011 PS3

24,99€ = 4.158 ptas.

Juegos PS3: Call of Duty: Modern Warfare 3 o Lego Batman 2

Unid. 47,99€ = 7.985 ptas.

DESDE SOLO 15€/mes TIN 19,92% TAE 21,84%

Juego Max Payne 3 PS3

60,99€ = 10.148 ptas.

DESDE SOLO 15€/mes TIN 19,92% TAE 21,84%

Consola PS3 160 Gb + Juego Fórmula 1 2011

244,99€ = 40.763 ptas.

PAGA EN 6 MESES 43,24 €/mes* TIN 19,92% TAE 22,04%

DESDE SOLO 15€/mes TIN 19,92% TAE 21,84%

CONSOLA PS3 320 GB SELECCIÓN + 2° MANDO DUAL SHOCK 3 ROJO

EL AHORRO ESTÁ EN EL PRECIO

294,99€

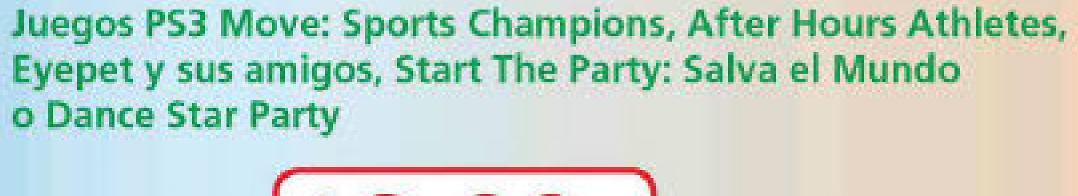
49.082 ptas.

PAGA EN 6 MESES 52,06 €/mes* TIN 19,92% TAE 22,04%

DESDE SOLO 19€/mes TIN 19,92% TAE 21,84%

*Consultar condiciones de financiación en contraportada.

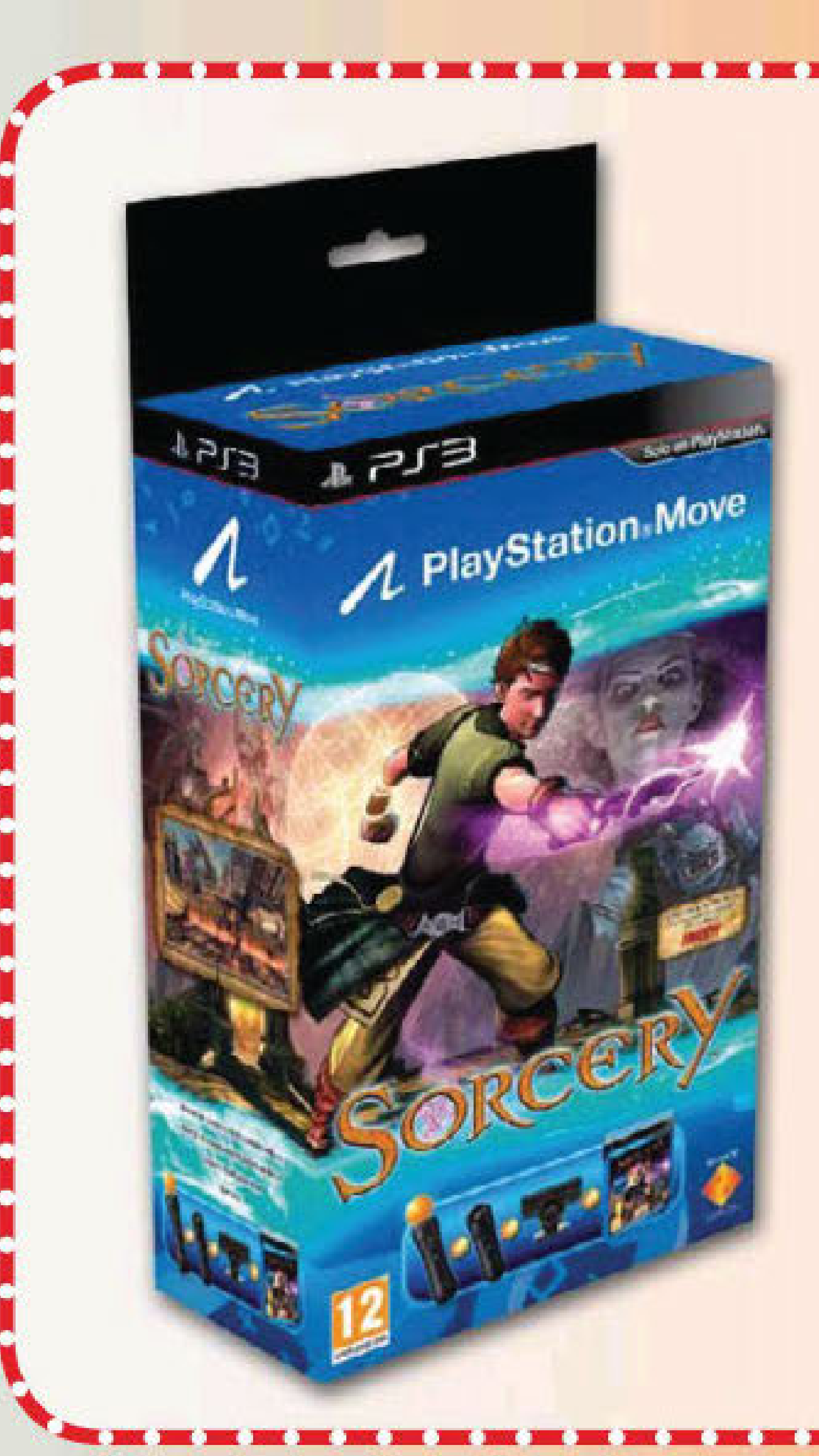
PLAYSTATION 3



Juego PS3 Sorcery Move

36,99€

= 6.155 ptas.



JUEGO SORCERY PS3 MOVE
+ CÁMARA + MANDO MOVE

EL AHORRO ESTÁ EN EL PRECIO

79,99€

13.309 ptas.

*Consultar condiciones de financiación en contraportada.

CONSOLA PSVITA Wi-Fi
+ JUEGO RESISTANCE VOUCHER + TARJETA 4 GB
o CONSOLA PSVITA Wi-Fi
+ JUEGO FIFA 12 VOUCHER + TARJETA 4 GB

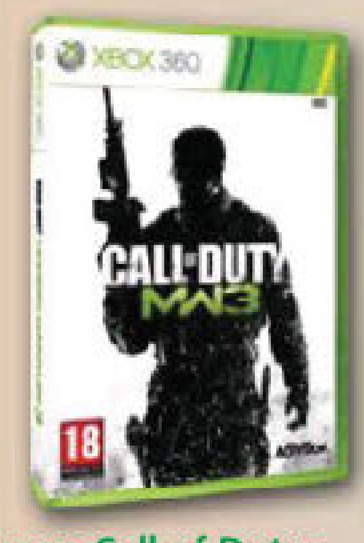
Juegos PSVITA: Resistance: Burning Skies
o Uncharted: El abismo de oro

Unid. **44,99€** = 7.486 ptas.

Tarjeta Live Gold
12 meses

44€

= 7.321 ptas.



Juego Call of Duty:
Modern Warfare 3 XBOX360

47,99€

= 7.985 ptas.

Juego Max Payne 3 XBOX360

60,99€

= 10.148 ptas.

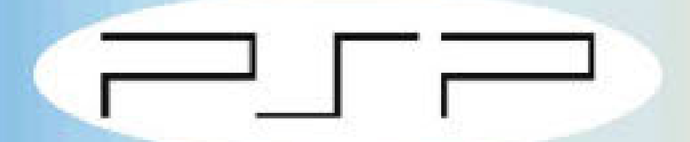
CONSOLA XBOX360 250GB
+ Fórmula 1 o Gears of War

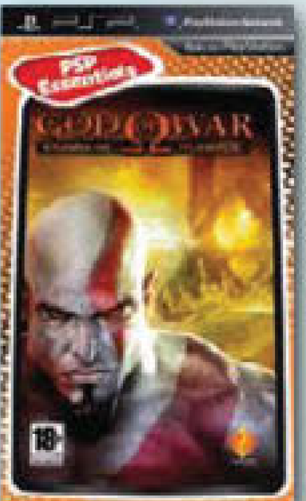
229,99€ = 38.267 ptas.

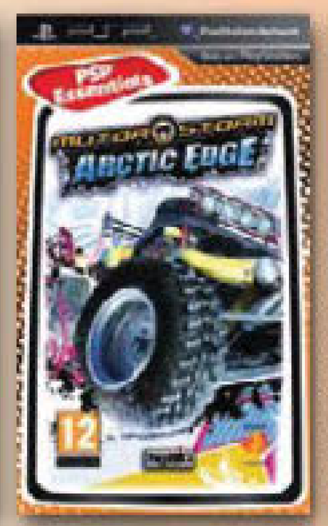
PAGA EN 6 MESES
40,59 €/mes*
TIN 19,92% TAE 22,04%

DESDE SOLO
15€/mes
TIN 19,92% TAE 21,84%

*Consultar condiciones de financiación en contraportada.

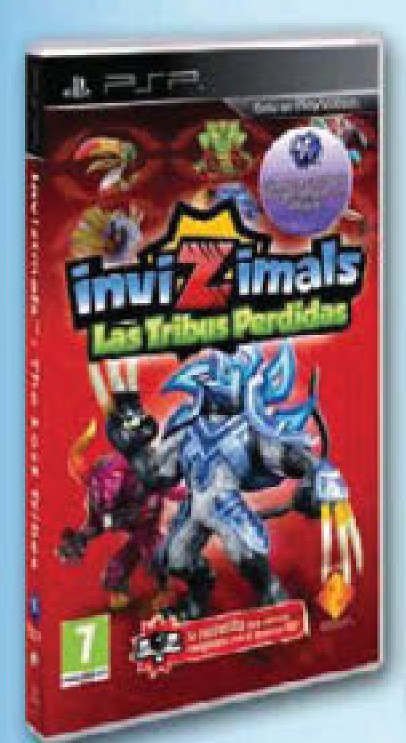


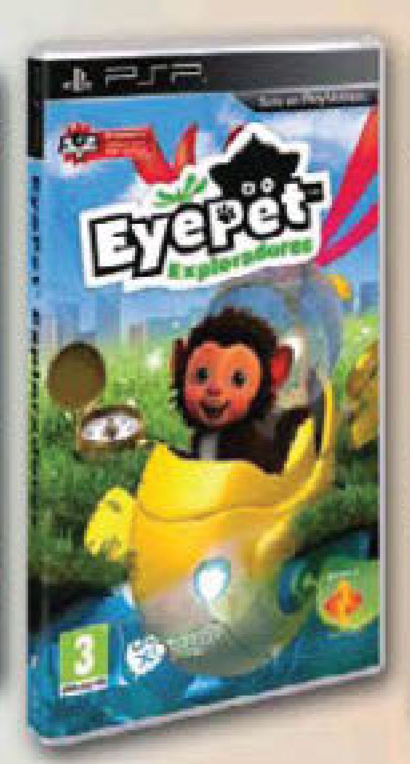
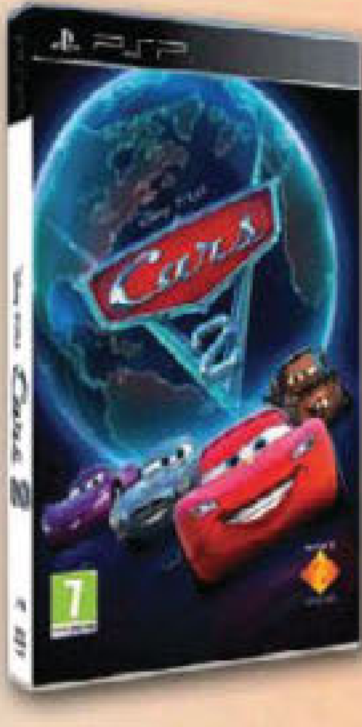
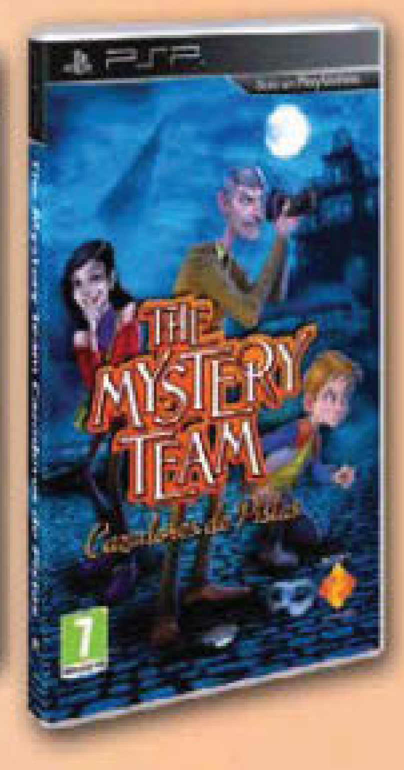




Juegos Essentials para PSP: God of War: Ghost of Sparta, God of War: Chains of Olympus, Jak & Daxter: La frontera perdida, Little Big Planet, Motorstorm: Arctic Edge, Resistance: Retribution, Split Second Velocity o Gran Turismo

Unid. **8,90€** = 1.481 ptas.



Juegos PSP: Invizimals: Las tribus perdidas, Gerónimo Stilton: En el Reino de la Fantasía, EyePet: Exploradores, Cars 2 o The Mystery Team: Cazadores de Pistas.

Unid. **18,99€**

= 3.160 ptas.

CONSOLA PSP + JUEGO GRAN TURISMO + JUEGO LITTLE BIG PLANET

EL AHORRO ESTÁ EN EL PRECIO

99€

16.472 ptas.

PAGA EN 3 MESES

34,10 €/mes*

TIN 19,92% TAE 22,04%

Importe total adeudado 102,30 €

Consola PSP + Juego FIFA 12 PSP

109,99€

= 18.301 ptas.

*Consultar condiciones de financiación en contraportada.

NINTENDO DS

Juegos NDS: El Profesor Layton: La Llamada del Espectro o Phineas & Ferb a través de la Segunda Dimensión

Unid. **36,99€** = 6.155 ptas.

NINTENDO 3DS

Juegos 3DS: Super Mario 3D Land, Mario Kart 7, Mario Tennis Open o Kid Icarus Uprising

Unid. **35,99€** = 5.988 ptas.

CONSOLA 3DS + JUEGO INAZUMA ELEVEN 2: TORMENTA DE FUEGO O VENTISCA ETERNA

EL AHORRO ESTÁ EN EL PRECIO

189,99€

31.612 ptas.

PAGA EN 6 MESES
33,53 €/mes*
TIN 19,92% TAE 22,04%

DESDE SOLO
15€/mes
TIN 19,92% TAE 21,84%

NINTENDO 3DS

*Consultar condiciones de financiación en contraportada.

CONSOLA 3DS BLANCA + JUEGO SUPER MARIO 3D LAND 3DS

Financiación por cuota: Ejemplo para una financiación de 600 € con cuota de 38 €. Importe total adeudado: 703,11 €. TIN: 19,92% TAE: 21,84%. Cálculo de cuota según dispuesto en tarjeta y límite asignado.
Financiación con intereses: Ejemplo para una financiación de 130 € en 3 meses: una cuota de 43,53 € y 2 cuotas de 44,78 €. Importe total adeudado: 133,09 € TIN 19,92% TAE 22,04%
Financiación sujeta a la aprobación de Accordfin España EFC, SA. Plazo de validez hasta el 31 de julio de 2012

LOS ENORMES ESCENARIOS tienen rutas alternativas y muchas zonas de aceleración.

LA COOPERACIÓN entre Sonic y Tails es clave para ejecutar movimientos especiales y superar las frenéticas fases de bonificación.

PS3-Xbox 360 | 3 | ■ Sega ■ Plataformas ■ 1-2 jugadores ■ Castellano ■ 15 €/1200

SONIC 4 EPISODE II

Tails está dispuesto a enmendar sus torpezas del pasado y se une al gran Sonic para parar los pies al pelmazo de Eggman.

■ **LA SECUELA** de *Sonic 4* ha tardado casi dos años en llegar, pero ya está aquí. Esta vez son abundantes los homenajes a *Sonic 2* de Mega Drive: hay una fase de bonus muy similar y de nuevo contamos con la ayuda de Tails, que puede ser controlado por la CPU o por un segundo jugador (en local u online). Sonic puede ejecutar movimientos conjuntos con el zorrito (elevarse unos segundos o convertirse en una bola de demolición), lo que es imprescindible para superar ciertas zonas y fomenta la exploración.

→ **LOS NIVELES** son bastante descafeinados y la mayoría de situaciones están muy vistas, aunque el control es mucho más fiable que en el *Episode I*. También contrastan unos gráficos muy coloristas con una música bastante ratonera. Eso sí, Sonic sigue teniendo carisma... HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	84
■ SONIDO	59
■ DURACIÓN	77
■ DIVERSIÓN	75

Valoración Más completo que el anterior, aunque el diseño de niveles es irregular. Adecuado para que jugadores jovencitos disfruten del modo cooperativo.

PUNTUACIÓN FINAL 75

PS3-360 | VIRTUA FIGHTER 5 FINAL SHOWDOWN

16 ■ Lucha ■ Sega ■ 1-2 Jugadores ■ Inglés ■ 15 € / 1200

EL JUEGO QUE VIMOS EN PS3 Y 360 hace ya 5 años regresa en forma descargable (no necesitáis tener el original), con dos luchadores extra y un mayor equilibrio en el desarrollo de los combates. El modo online (bastante catastrófico en el título precedente) también se ha revisado para que podamos combatir de forma fluida. Lo demás permanece igual: modo arcade, una historia en la que

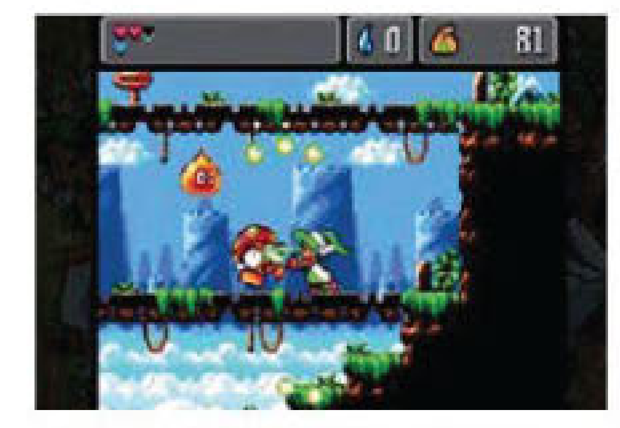
podéis ir subiendo de nivel y desbloquear ropa... y toda la estrategia de los *Virtua Fighter*.

Valoración Los años le han pasado factura en lo gráfico, pero es uno de los juegos de lucha descargables más completos. **86**

Xbox 360 | SEGA VINTAGE COL. MONSTER WORLD

7 ■ Aventura/Plataformas ■ Sega ■ 1 Jugador ■ Castellano (menús) ■ 800

VUELVE LA VINTAGE COLLECTION con un pack que incluye tres juegos del mítico *Wonder Boy*: el clásico de Master System *Monster Land*, seguido de *Monster World* y *Monster World IV* (este, inédito hasta ahora en Europa) de Mega Drive. Se han incorporado nuevas opciones para salvar la partida y de visualización de la pantalla, además de retos especiales. El



desarrollo de los tres juegos mezcla rol, plataformas y aventura con mucho acierto.

Valoración *Monster Land* tiene una realización más torpe, pero los otros dos son muy largos y disfrutables, incluso hoy día. **79**

3DS VVVVVV

7 ■ Plataformas ■ Distractionware ■ 1 jugador ■ Inglés ■ 8 €

EL CAPITÁN VIRIDIAN es un héroe de lo más sencillo (al menos, en cuanto a diseño) que ha de enfrentarse a un juego de lo más complicado. Aunque la esencia se reduce a saltar de plataforma en plataforma, en muchas ocasiones tenemos que invertir la gravedad para movernos por el techo. Esto, unido a la endiablada dificultad de los niveles, hará que muráis infinitas veces. Sin embargo, las trampas están tan bien colocadas (al igual que los checkpoints, por suerte) que el desarrollo se vuelve muy adictivo. Los veteranos agradecerán también un estilo gráfico de esos sencillos a propósito, que busca la estética olvidada del Spectrum. Sufridores, este es vuestro juego.

Valoración Técnicamente no destaca (está en 4/3 y con un 3D muy flojo), pero la magia está en sus exigentes retos. **84**

PS3-360 | MAD RIDERS

3 ■ Velocidad ■ Ubisoft ■ 1-12 jugadores ■ Castellano ■ 9,99 €/800

SALVAJES CARRERAS OFF-ROAD son las protagonistas de este título. Tenemos quads y buggies que desbloquear y personalizar en función de nuestras victorias. También debemos realizar acrobacias y dar saltos enormes para conseguir más puntos y circuitos donde competir, hasta un total de 45. La sensación de velocidad está muy lograda, con unos gráficos correctos y una

música muy cañera. Además de los clásicos modos para un jugador, hay tres online para doce jugadores en total.

Valoración Un juego completo y divertido, pero resulta corto y no aporta novedades sobre otros competidores del género. **74**

Xbox 360 | DRAGON´S LAIR

7 ■ Vídeo Interactivo ■ Ubisoft ■ 1 ó 2 jugadores ■ Inglés ■ 800

LA AVENTURA DE DIRK el Intrépido fue una revolución allá por 1983: todo el juego son dibujos animados (a cargo del prestigioso Don Bluth) y nuestra labor consistía en pulsar la dirección adecuada cuando se nos indicara. Esta nueva versión requiere el uso de Kinect, y gracias a él podemos ejecutar movimientos más complejos. Además, se incluye modo cooperativo local por

turnos (cada vez que nuestro compañero muera, se cambia de jugador) y la opción de ver toda la animación del tirón.

Valoración Sólo los muy nostálgicos perdonarán un juego tan frustrante, basado en el ensayo y error. Kinect responde mal. **40**

SNIPER ELITE V2

¡Participa en este sorteo y llévate uno de estos premios!

10 juegos para Xbox 360

10 juegos para PS3

BASES DEL CONCURSO

1. Fecha límite para participar: 26 de julio de 2012.
2. Los premios no serán canjeables por dinero.
3. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos en el envío de los premios.
4. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Hobby Consolas.
5. La participación en el presente concurso implica la total aceptación de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
6. Entre todos los mensajes recibidos, un equipo de redacción elegirá a los ganadores. Quedan excluidos de este sorteo los empleados de Axel Springer España. Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Axel Springer España.
7. Habrá un periodo de tres meses para reclamar todos aquellos premios que nos sean devueltos por el servicio de correos. Pasado este tiempo, entenderemos que el ganador rechaza dicho premio, con lo cual ya no tendrá derecho a solicitarlo.

Política de protección de datos en www.axelspringer.es/protecciondatos

Cómo participar

Envía un e-mail a participa@axelspringer.es con el asunto Hobby Sniper y tus datos personales: nombre, apellidos, dirección, código postal y localidad donde vives.

HARLEY QUINN lleva a cabo su venganza: secuestrar a Batman, ¡que loca está!

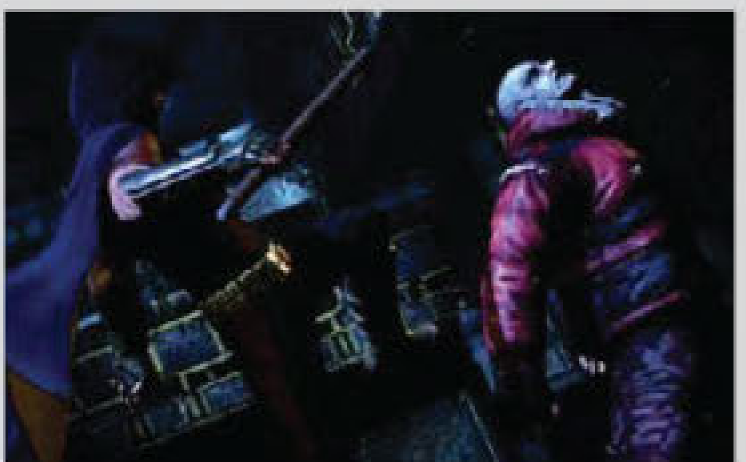
BATMAN ARKHAM CITY

PS3-360 | Precio: 9,99 €/800 - 902 MB.

La venganza de Harley Quinn

HARLEY HA SECUESTRADO A BATMAN, así que Robin sale a su rescate, aunque el control va saltando del chico maravilla a Batman para contarnos todo lo sucedido. Esta expansión del modo individual dura un máximo de dos horas y no responde a ninguno de los interrogantes que dejó el final del juego principal. Además, las diferencias entre las habilidades de los dos personajes controlables no son muy grandes (salvo el uso del escudo de Robin). Eso sí, el acabado final (en gráficos, control y combates) es tan bueno como el original, y eso es mucho.

VALORACIÓN ★★★★★



BATTLEFIELD 3

PS3-360 | Precio: 49,99 €/4000 - 108 KB.

Premium

EL PACK DE CONTENIDOS DELUXE para el juego ya está aquí. Con Premium se gana acceso a los cinco packs de expansión ya disponibles: Back to Karkand, Armored Kill, Aftermath, End Game y el nuevo Close Quarters. También se incluyen nuevos items, como el cuchillo ACB-90, nuevas dog tags, la posibilidad de resetear nuestras estadísticas, acceso prioritario a los servidores o eventos exclusivos en los que ganar el doble de experiencia. La cantidad de contenido es brutal, pero aún así duele pagar 50 "napos" por algo que en otros tiempos se habría incluido gratis...

VALORACIÓN ★★★★★

EPISODIO

NI MÁS NI MENOS QUE HITLER es nuestro objetivo en este corto DLC.

SNIPER ELITE V2

PS3-360 | Precio: 10 €/800 - 277 MB.

Asesina al Führer

UNA NUEVA MISIÓN DE MENOS DE UNA HORA de duración es el contenido de este DLC, además de dos nuevas armas: el rifle semiautomático soviético SVT-40 y el rifle Kar 98 alemán. Aunque la posibilidad de matar a Hitler es todo un incentivo, la misión es corta y simple, limitándonos a acabar con un puñado de soldados para alcanzar una atalaya desde la que luego acabamos con decenas de soldados, varios camiones, un tanque y el propio Adolf, que va recorriendo el escenario de cobertura en cobertura para llegar al tren que puede sacarle vivo de allí. ¡No le dejéis!

VALORACIÓN ★★★★★

DEMOS

RIDGE RACER UNBOUNDED

El retorno de la mítica saga de velocidad a las consolas de sobremesa viene acompañado de esta demo para PS3 y 360, en la que podréis entrar en algunas partidas en solitario con los coches Wolfseye GT (street class) y Hurricana CX (super class) en la carrera Shatter the City. Así podréis comprobar cómo esta es, con diferencia, la entrega más salvaje de todas las que ha conocido la saga de Namco. Eso sí, sin perder su toque arcade.

SORCERY

Lo nuevo para PlayStation Move ya se ha puesto a la venta. Si queréis probar cómo se maneja este título dirigido a los más jovencitos de la casa, esta demo os da la oportunidad de conocer los nuevos hechizos y vivir los primeros compases del juego.

STEEL BATTALION

El nuevo juego para Kinect se habrá puesto a la venta para cuando leáis estas líneas. Podéis probar su demo y disfrutar de los dos niveles del juego. ¿Hasta qué punto sois capaces de controlar un gigantesco Tanque Vertical? Comprobadlo aquí.

MULTIMEDIA

YOUTUBE PARA PS VITA

Una de las ausencias más notorias de Vita ya está solventada. A partir de ahora, podéis descargar una aplicación gratuita con la que acceder a Youtube. Por supuesto, podemos exportar nuestra cuenta a ella.

ANTENA 3 EN XBOX 360

Como ya sucedió en PS3, Xbox 360 estrena un servicio de vídeo bajo demanda en el que podemos ver las series más actuales que estrena Antena 3. La interfaz está optimizada para Kinect.

DARKSIDERS II

Muerte Ataca es una historia corta dividida en dos partes, que podéis bajar en PlayStation 3. Gracias a ella conoceremos más a fondo las motivaciones y oscuros métodos de este nuevo... ¿héroe?

HALO 4

Infinity Trailer sirve para mostrar la conexión de la nave UNSC Infinity con el resto de los acontecimientos del próximo *Halo 4*. Serie y videojuego irán unidos de la mano de forma inseparable...

NOTICIAS

SKYRIM SE CALENTARÁ CON EL VERANO

En estos meses de estío (aún sin una fecha concreta) podremos descargar la primera expansión de *Skyrim*, llamada Dawnguard. Llegará primero a Xbox 360, costará 1600 y nos propondrá un nuevo capítulo de lo más demoniaco... ¡Seguiremos informando!

LA REBELIÓN LLEGA A MASS EFFECT 3

Ya podéis descargar el pack Rebellion para *Mass Effect 3*. Este paquete multijugador, también gratuito, incluye dos mapas, una casilla de almacenamiento extra, un nuevo objetivo de equipo, armas y nuevas razas (vorchas, antiguos Cerberus y quarianos macho).

ICONOS BÉLICOS DE PLAYSTATION 2...

La lista de clásicos de PlayStation 2 que se pueden descargar en PS3 sigue en aumento. Acaban de llegar *Conflict Vietnam* y *Tom Clancy´s Ghost Recon*. ¡Ah, los viejos tiempos!

...Y ROLEROS DE LA PRIMERA PLAYSTATION

La trilogía original de Arc the Lad acaba de cerrarse con el lanzamiento de la versión descargable de *Arc the Lad III*, que nunca se lanzó en nuestras fronteras. Como siempre, lo podéis encontrar en la sección PS Imports a 4,99 euros.

La web del mes

SONIC X VAPOR

En **www.youtube.com/nikefootball** se aloja la nueva campaña de publicidad de Nike, llamada My Time is Now. Si hacéis click en momentos concretos, accedéis a juegos y videos secretos. Uno de ellos os lleva a una aventura con el mismísimo Sonic...

LOS MEJORES

TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales

TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:

- *losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es*
- *vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es*
- *vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es*

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

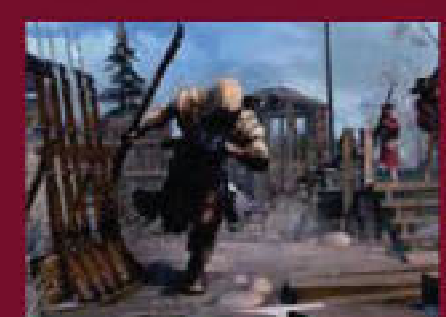
VUESTROS FAVORITOS

Pos.	Juego	Plataforma	Posición anterior	Meses en lista
1	Skyrim	PS3 - XBOX 360	↑ 4	3
2	Call of Duty Modern Warf. 3	PS3 - XBOX 360	↑ 3	3
3	GTA IV	PS3 - XBOX 360	R -	1
4	Halo 3	XBOX 360	R -	1
5	Call of Duty Black Ops	PS3 - XBOX 360	↓ 1	2
6	Max Payne 3	PS3 - XBOX 360	! -	1
7	Assassin's Creed Revelations	PS3 - XBOX 360	→ 7	7
8	Red Dead Redemption	PS3 - XBOX 360	↓ 5	6
9	Mass Effect 3	PS3 - XBOX 360	R -	1
10	Uncharted 2	PLAYSTATION 3	R -	1

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

! NUEVA ENTRADA EN LISTA   R: REENTRADA EN LISTA

LOS MÁS ESPERADOS

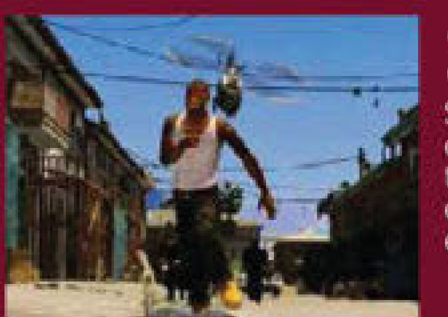


1 A. Creed III
PS3 - XBOX 360
Cada nuevo dato que se sabe de la aventura de Connor aumenta vuestro interés por probarlo. ¡Y después de lo visto en el E3, todavía más!

FECHA: 31 DE OCTUBRE

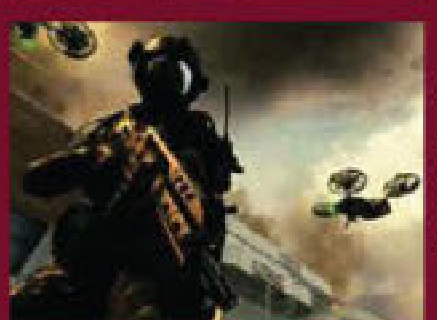
2 Resident Evil 6
PS3 - XBOX 360
¿Ya sabéis cuál es vuestro personaje favorito de todos los que aparecen? Decididlo pronto, porque el juego estará aquí en cuanto pase el verano.

FECHA: 2 DE OCTUBRE



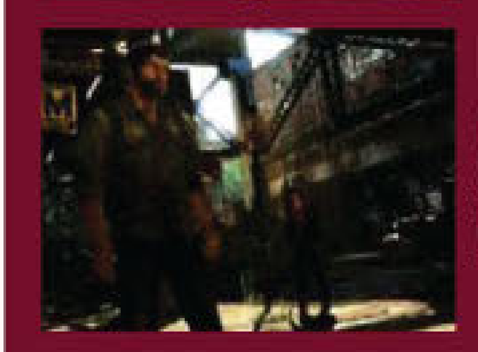
3 GTA V
PS3 - XBOX 360
Seguimos sin saber nada más desde que se mostró el primer tráiler, pero la "sequía" no ha disminuido vuestro interés por el juego de Rockstar.

FECHA: YA DISPONIBLE



4 CoD Black Ops II
PS3 - XBOX 360
Tener un nuevo *Call of Duty* en otoño se ha convertido en una sana costumbre, y vosotros lo tenéis bien destacado en vuestra lista de la compra.

FECHA: 13 DE NOVIEMBRE



5 The Last of Us
PLAYSTATION 3
El gameplay que se ha visto en el E3 tiene una pinta excelente, y ha conseguido poner por las nubes vuestras ganas de jugar a esta prometedora aventura.

FECHA: FINALES DE 2013

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... Prototype 2

La valoración de Hobby Consolas (nº 248) fue de 88.

Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:

Flojo y aburrido
Darío Corchero

"Con poco argumento y repetitivo. Es muy triste pagar 60 € por un juego y que solo puedas disfrutarlo 20 horas o menos".

NOTA 60

Al estilo de Spiderman
José Link Luk

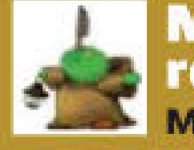
"Patear la ciudad de punta a punta, pero con superpoderes y sabiendo qué paso con Alex, lo llevan a cotas de diversión altas".

NOTA 86

LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO	NOTA MEDIA	REVISTA LÍDER EN ESPAÑA **Hobby Consolas**	REVISTA LÍDER EN JAPÓN **Famitsu**	WEB LÍDER EN REINO UNIDO **IGN**	REVISTA LÍDER EN EE.UU. **Game Informer**	WEB LÍDER EN EE.UU. **Gamespot**	REVISTA LÍDER EN REINO UNIDO **Edge**
1	**Zelda Skyward Sword** Wii	95	97/100 "La traca final que Wii y sus jugadores merecen"	40/40 "Marca el inicio de una nueva y dorada época para Zelda"	100/100 "Unos personajes, escenarios e historia inolvidables"	10/10 "Tiene la mejor historia de toda la saga"	7,5/10 "Los años no perdonan y la mecánica está muy vista"	10/10 "La mejor muestra de las posibilidades que ofrece Wii"
2	**Skyrim** PS3 - XBOX 360	95	96/100 "Es uno de los grandes juegos del año (como poco)"	40/40 "El mejor RPG para un solo jugador en consola"	95/100 "Uno de los mejores juegos de rol jamás producidos"	9,5/10 "De lo más grande y completo que hemos jugado."	9,0/10 "Sería un RPG perfecto si no tuviera algunos "bugs""	9/10 "Un precioso mundo lleno de posibilidades casi sin límite"
3	**Batman: Arkham City** PS3 - XBOX 360	94	94/100 "Batman vuelve con una aventura mejor y más grande"	37/40 "Mola moverse por un mundo abierto siendo Batman"	95/100 "Mejora al anterior y a la mayoría de juegos del mercado"	10/10 "Uno de los mejores y más divertidos juegos del año"	9,0/10 "Una aventura inolvidable que atrapa de principio a fin"	9/10 "Nos muestra al auténtico Batman en acción."
4	**Gears of War 3** XBOX 360	93	94/100 "Una sinfonía de disparos, explosiones y tipos duros"	39/40 "El modo Historia es dramático y profundo"	90/100 "Uno de los mejores juegos de acción en tercera persona"	9,5/10 "La culminación de una de las mejores sagas modernas"	9,5/10 "La campaña es una obra maestra repleta de emociones"	9/10 "Está tan pulido que convierte a muchos juegos en cutres"
5	**Uncharted 3** PS3	93	96/100 "Una obra maestra que no olvidaréis nunca"	35/40 "Acción sin descanso en un entorno de película"	95/100 "Un juegazo en absolutamente todos los apartados"	9,5/10 "Es mucho más que una película intensa y sublime"	9,0/10 "La entrega más bonita y divertida de toda la serie"	9/10 "Otra joya en la corona de esta genial saga"
6	**CoD: Modern Warfare 3** PS3 - XBOX 360	91	95/100 "Una campaña espectacular y un online equilibrado"	39/40 "La campaña es tan emocionante como siempre"	90/100 "Posee el modo online más completo de toda la serie"	9,0/10 "Cumple sobradamente con todas las expectativas"	8,5/10 "Tan bueno como de costumbre, aunque no innova casi nada"	9/10 "Un completo y, a veces alucinante, capítulo final"
7	**Forza Motorsport 4** XBOX 360	90	94/100 "Está a la altura de los mejores de la historia del género"	38/40 "Una calidad gráfica para quitarse el sombrero"	95/100 "Un simulador de velocidad que va más allá"	9,3/10 "Aún con pocos cambios, es una experiencia fresca"	8,5/10 "Se limita a mejorar todo lo que vimos en Forza 3"	8/10 "Ligeramente más excitante que Gran Turismo 5"
8	**Max Payne 3** PS3 - XBOX 360	87	94/100 "Cada elemento está cuidado y funciona a la perfección"	--/40 No disponible	90/100 "Jugabilidad simple al servicio de una poderosa narrativa"	9,2/10 "No explora nuevos territorios, pero gustará a los fans"	90/10 "Un digno sucesor para los juegos que le precedieron"	7/10 "Sorprendentemente conservador para ser de Rockstar"
9	**Kid Icarus Uprising** 3DS	84	90/100 "Sus enormes posibilidades le hacen imprescindible"	40/40 "La vuelta de Pit no ha podido ser más acertada"	85/100 "La aventura ofrece diversión y adicción en estado puro"	7/10 "La idea es buena, pero el control no acompaña"	8/10 "Una vez superado el control, la experiencia es buena"	8/10 "La espera ha merecido la pena y el juego convence"
10	**Mario Tennis Open** 3DS	74	88/100 "Una de las apuestas multijugador más sólidas de 3DS"	34/40 No disponible	65/100 "No abraza la herencia de Mario ni rompe moldes"	80/10 "El multijugador es sólido, pero no revolucionario"	55/10 "Sin incentivos más allá de ocasionales partidas online"	7/10 "Las novedades redondean otro título fuerte de 3DS"

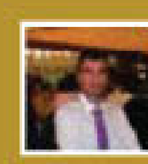
Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** se eligen por la redacción entre los más populares del momento.



Mejorado y repetitivo
Máximo Sánchez

"Muchas mejoras en el combate lo hacen más divertido y espectacular. Buen doblaje al castellano. Eso sí, sigue siendo algo repetitivo".

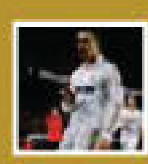
NOTA **79**



Mucha competencia
Kike Marques

"Gráficos correctos, buena historia... el mayor defecto es que pertenecea un género que está repleto de obras maestras".

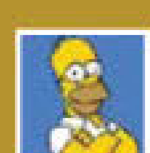
NOTA **88**



Esperaba algo más
Jonathan García

"Entretenido y con un apartado gráfico bueno, pero se hace repetitivo. No han aprovechado el tiempo y es demasiado parecido al primero".

NOTA **84**



Una grata sorpresa
Rubén Fuentes

"Poderes alucinantes, buen argumento, buenos gráficos. La verdad, me esperaba un juego aburrido, pero me equivoqué".

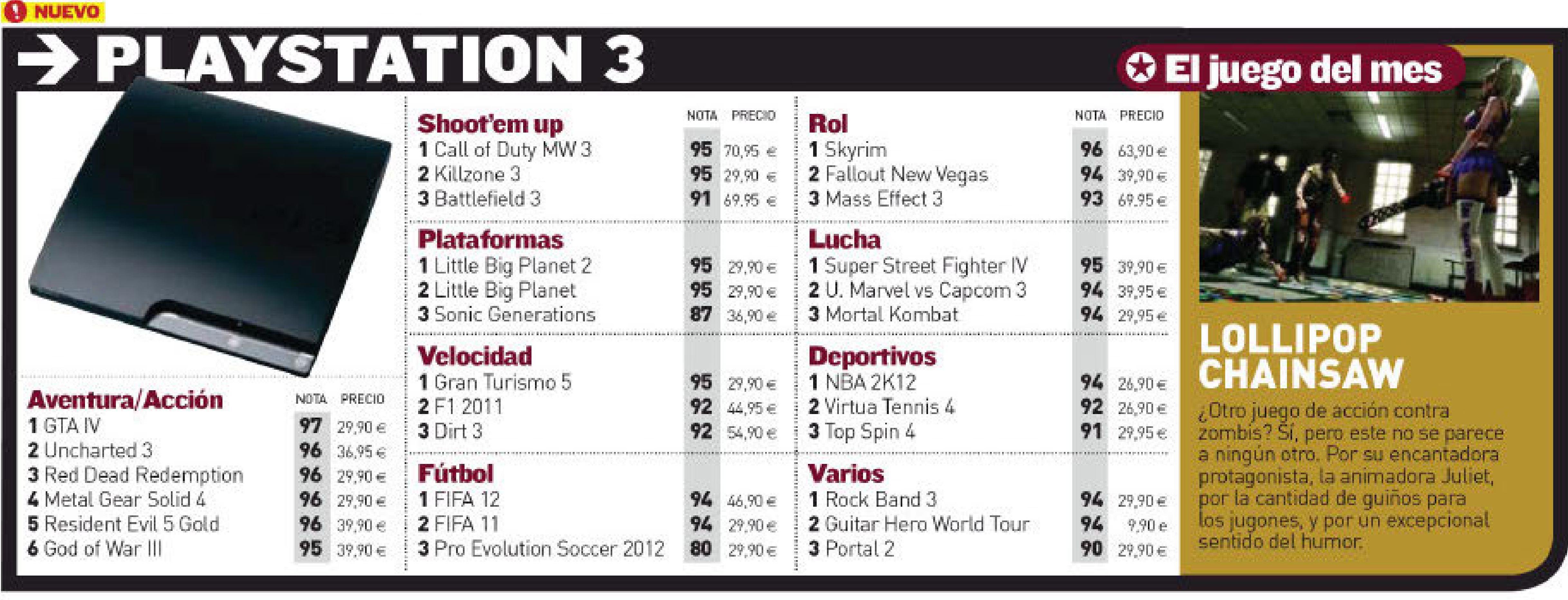
NOTA **82**

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:

MAX PAYNE 3

LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por consolas y los favoritos de la redacción



PLAYSTATION 3

Aventura/Acción

		NOTA	PRECIO
1	GTA IV	97	29,90 €
2	Uncharted 3	96	36,95 €
3	Red Dead Redemption	96	29,90 €
4	Metal Gear Solid 4	96	29,90 €
5	Resident Evil 5 Gold	96	39,90 €
6	God of War III	95	39,90 €

Shoot'em up

		NOTA	PRECIO
1	Call of Duty MW 3	95	70,95 €
2	Killzone 3	95	29,90 €
3	Battlefield 3	91	69,95 €

Plataformas

		NOTA	PRECIO
1	Little Big Planet 2	95	29,90 €
2	Little Big Planet	95	29,90 €
3	Sonic Generations	87	36,90 €

Velocidad

		NOTA	PRECIO
1	Gran Turismo 5	95	29,90 €
2	F1 2011	92	44,95 €
3	Dirt 3	92	54,90 €

Fútbol

		NOTA	PRECIO
1	FIFA 12	94	46,90 €
2	FIFA 11	94	29,90 €
3	Pro Evolution Soccer 2012	80	29,90 €

Rol

		NOTA	PRECIO
1	Skyrim	96	63,90 €
2	Fallout New Vegas	94	39,90 €
3	Mass Effect 3	93	69,95 €

Lucha

		NOTA	PRECIO
1	Super Street Fighter IV	95	39,90 €
2	U. Marvel vs Capcom 3	94	39,95 €
3	Mortal Kombat	94	29,95 €

Deportivos

		NOTA	PRECIO
1	NBA 2K12	94	26,90 €
2	Virtua Tennis 4	92	26,90 €
3	Top Spin 4	91	29,95 €

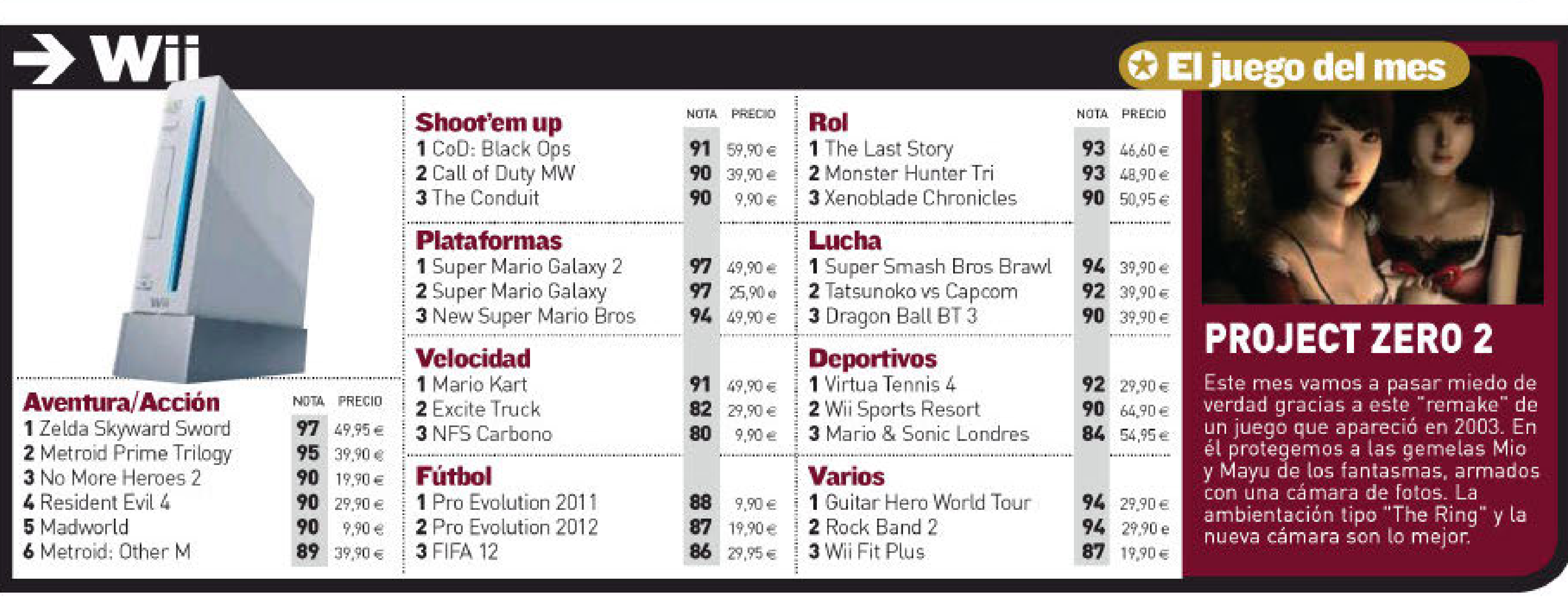
Varios

		NOTA	PRECIO
1	Rock Band 3	94	29,90 €
2	Guitar Hero World Tour	94	9,90 €
3	Portal 2	90	29,90 €

El juego del mes

LOLLIPOP CHAINSAW

¿Otro juego de acción contra zombis? Sí, pero este no se parece a ningún otro. Por su encantadora protagonista, la animadora Juliet, por la cantidad de guiños para los jugones, y por un excepcional sentido del humor.



Wii

Aventura/Acción

		NOTA	PRECIO
1	Zelda Skyward Sword	97	49,95 €
2	Metroid Prime Trilogy	95	39,90 €
3	No More Heroes 2	90	19,90 €
4	Resident Evil 4	90	29,90 €
5	Madworld	90	9,90 €
6	Metroid: Other M	89	39,90 €

Shoot'em up

		NOTA	PRECIO
1	CoD: Black Ops	91	59,90 €
2	Call of Duty MW	90	39,90 €
3	The Conduit	90	9,90 €

Plataformas

		NOTA	PRECIO
1	Super Mario Galaxy 2	97	49,90 €
2	Super Mario Galaxy	97	25,90 €
3	New Super Mario Bros	94	49,90 €

Velocidad

		NOTA	PRECIO
1	Mario Kart	91	49,90 €
2	Excite Truck	82	29,90 €
3	NFS Carbono	80	9,90 €

Fútbol

		NOTA	PRECIO
1	Pro Evolution 2011	88	9,90 €
2	Pro Evolution 2012	87	19,90 €
3	FIFA 12	86	29,95 €

Rol

		NOTA	PRECIO
1	The Last Story	93	46,60 €
2	Monster Hunter Tri	93	48,90 €
3	Xenoblade Chronicles	90	50,95 €

Lucha

		NOTA	PRECIO
1	Super Smash Bros Brawl	94	39,90 €
2	Tatsunoko vs Capcom	92	39,90 €
3	Dragon Ball BT 3	90	39,90 €

Deportivos

		NOTA	PRECIO
1	Virtua Tennis 4	92	29,90 €
2	Wii Sports Resort	90	64,90 €
3	Mario & Sonic Londres	84	54,95 €

Varios

		NOTA	PRECIO
1	Guitar Hero World Tour	94	29,90 €
2	Rock Band 2	94	29,90 €
3	Wii Fit Plus	87	19,90 €

El juego del mes

PROJECT ZERO 2

Este mes vamos a pasar miedo de verdad gracias a este "remake" de un juego que apareció en 2003. En él protegemos a las gemelas Mio y Mayu de los fantasmas, armados con una cámara de fotos. La ambientación tipo "The Ring" y la nueva cámara son lo mejor.

XBOX 360

Aventura/Acción

		NOTA	PRECIO
1	GTA IV	97	29,90 €
2	Red Dead Redemption	96	29,90 €
3	Resident Evil 5	96	29,90 €
4	Gears of War 3	94	59,90 €
5	Max Payne 3	94	65,95 €
6	Batman Arkham City	94	39,95 €

Shoot'em up

		NOTA	PRECIO
1	Halo: Reach	96	39,90 €
2	Halo 3	96	19,90 €
3	Call of Duty: MW 3	95	70,95 €

Plataformas

		NOTA	PRECIO
1	Sonic Generations	87	36,90 €
2	Spyro La fuerza del...	81	29,90 €
3	Sonic the Hedgehog	68	19,90 €

Velocidad

		NOTA	PRECIO
1	Forza Motorsport 4	94	56,95 €
2	F1 2011	92	44,90 €
3	Dirt 3	92	54,90 €

Fútbol

		NOTA	PRECIO
1	FIFA 12	94	46,90 €
2	FIFA 11	94	29,90 €
3	Pro Evolution Soccer 2012	80	29,90 €

Rol

		NOTA	PRECIO
1	Skyrim	96	63,90 €
2	Fallout New Vegas	94	39,90 €
3	Mass Effect 3	93	69,95 €

Lucha

		NOTA	PRECIO
1	Super Street Fighter IV	95	39,90 €
2	U. Marvel vs Capcom 3	94	39,95 €
3	Mortal Kombat	94	29,95 €

Deportivos

		NOTA	PRECIO
1	NBA 2K12	94	26,90 €
2	Virtua Tennis 4	92	26,90 €
3	Top Spin 4	91	29,95 €

Varios

		NOTA	PRECIO
1	Rock Band 3	94	29,90 €
2	Portal 2	90	29,90 €
3	Tropico 4	82	29,90 €

El juego del mes

GHOST RECON FUTURE SOLDIER

Un equipo de operaciones especiales equipado con la última tecnología lleva a cabo arriesgadas misiones en un futuro próximo. El uso de todos estos dispositivos, añade originalidad al género bélico, y además tiene un buen online.

→ NINTENDO 3DS

Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 Zelda Ocarina of Time	94	45,95 €
2 Resident Evil Revelations	93	45,95 €
3 MGS 3D: Snake Eater	91	45,95 €
4 Kid Icarus: Uprising	90	45,95 €
5 Star Fox 64 3D	88	45,95 €
6 RE The Mercenaries	82	45,95 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 Mario Tennis Open	88	45,95 €
2 FIFA 12	87	45,95 €
3 Pro Evolution Soccer 2011	83	39,95 €

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Super Mario 3D Land	93	45,95 €
2 Sonic Generations	77	49,95 €
3 Rabbids 3D	75	45,95 €

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Mario Kart 7	89	45,95 €
2 Ridge Racer 3D	78	45,95 €
3 F1 2011	72	45,95 €

Simulador

	NOTA	PRECIO
1 Pilotwings Resort	82	45,95 €
2 Ace Combat AHL	73	45,95 €
3 Steel Diver	60	45,95 €

Rol

	NOTA	PRECIO
1 Dragon Quest VI	78	19,90 €
2 Los Sims 3	62	49,95 €
3 No disponible	--	

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	93	45,95 €
2 Dead or Alive Dimensions	85	45,95 €
3 Tekken 3D Prime Edition	83	45,95 €

Habilidad

	NOTA	PRECIO
1 Super Monkey Ball	79	49,95 €
2 Crush 3D	75	49,95 €
3 Puzle Bobble Universe	69	39,95 €

Varios

	NOTA	PRECIO
1 Nintendogs + Cats	86	45,95 €
2 PacMan & Galaga Dim.	78	40,95 €
3 Crush 3D	75	49,95 €

✪ El juego del mes

SPIRIT CAMERA

Coincidiendo con el lanzamiento de *Project Zero 2* para Wii, podemos disfrutar de una nueva entrega de esta terrorífica saga en nuestra portátil. Además hace un buen uso de la cámara, la realidad aumentada y los efectos en tres dimensiones.

→ PS VITA

Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 Uncharted: El Abismo...	91	49,95 €
2 Gravity Rush (!)	87	39,95 €
3 Ninja Gaiden Sigma Plus	86	39,95 €
4 Lego H. Potter Años 5-7	76	40,95 €
5 Dynasty Warriors Next	73	39,95 €
6 No disponible	--	

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 Resistance B. Skies (!)	78	49,95 €
2 No disponible	--	
3 No disponible	--	

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Rayman Origins	85	39,95 €
2 No disponible	--	
3 No disponible	--	

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Wipeout 2048	80	39,95 €
2 Modnation Racers	80	39,95 €
3 F1 2011	78	45,95 €

Fútbol

	NOTA	PRECIO
1 FIFA Football	87	49,95 €
2 No disponible	--	
3 No disponible	--	

Rol

	NOTA	PRECIO
1 No disponible	--	
2 No disponible	--	
3 No disponible	--	

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Ult. Marvel vs Capcom 3	93	44,95 €
2 Mortal Kombat	92	44,95 €
3 Reality Fighters	68	29,95 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 Virtua Tennis 4	90	49,95 €
2 Everybody´s Golf	82	39,95 €
3 No disponible	--	

Varios

	NOTA	PRECIO
1 Lumines	79	39,95 €
2 Little Deviants	75	29,95 €
3 Touch My Katamari	68	40,90 €

✪ El juego del mes

GRAVITY RUSH

El creador de la saga *Siren* se estrena en PS Vita con una aventura que nos pone patas arriba literalmente, porque su protagonista tiene poderes para desafiar las leyes de la gravedad. Lo divertido y original de su propuesta solo queda empañado por un control algo impreciso, pero es muy recomendable.

→ NDS

Imprescindibles

	NOTA	PRECIO
1 GTA: Chinatown Wars	97	29,90 €
2 Zelda Phant. Hourglass	96	39,90 €
3 Zelda Spirit Tracks	96	39,90 €
4 Kingdom Hearts	95	40,90 €
5 Mario Kart DS	94	39,90 €
6 Super Mario 64 DS	93	39,90 €
7 New Super Mario Bros	93	39,90 €
8 Metroid Prime Hunters	93	29,90 €
9 Chrono Trigger	93	39,90 €
10 P. Layton y el Futuro...	91	39,90 €

✪ El juego del mes

NEW SUPER MARIO BROS

Los afortunados poseedores de una 3DS podrán disfrutar de la secuela dentro de muy poco. Pero es que, todavía hoy, *New Super Mario Bros.* es uno de los mejores juegos de plataformas que se pueden jugar en una consola. Seguro que no habéis conseguido todas las monedas especiales de cada escenario...

→ PSP

Imprescindibles

	NOTA	PRECIO
1 GTA: Vice City Stories	96	14,90 €
2 GTA: Liberty City Stories	96	14,90 €
3 God of War: G. of Sparta	95	9,90 €
4 Gran Turismo	95	19,90 €
5 God of War: Chains...	95	9,90 €
6 Tekken Dark Resurrec.	95	19,90 €
7 MGS: Peace Walker	94	19,90 €
8 Silent Hill Origins	94	19,90 €
9 Kingdom Hearts BBS	94	39,90 €
10 Little Big Planet	93	19,90 €

✪ El juego del mes

KINGDOM HEARTS BIRTH BY SLEEP

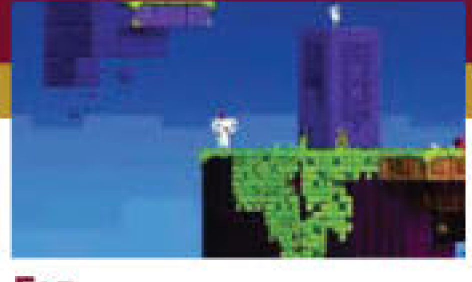
La tercera parte sigue sin anunciarse (y el juego de 3DS aún no se ha lanzado en Europa), pero esta saga continúa estando entre nuestras favoritas. En este juego de rol controlamos a Roxas, el "alter ego" de Sora, y compartimos aventuras con los personajes más emblemáticos del universo Disney.

TOP DESCARGABLES

Bazar Xbox Live

JUEGOS ARCADE: Originales y exclusivos para descarga

1	Portal: Still Alive	1200	629 MB
2	Fez	800	277 MB
3	Braid	1200	144 MB
4	Trine 2	1200	1080 MB
5	Trials Evolution	1200	1,23 GB



Fez
El píxel es bello y si, de paso, se mete alguna rotación y saltos ingeniosos, pues todos tan contentos, ¿no?

JUEGOS INDIE: Títulos creados por los usuarios

1	Rotor´Scope	240	96 MB
2	Artoon	400	26 MB
3	Arkedo Series: Pixel!	240	80 MB
4	Cthulhu Saves the World	240	149 MB
5	Infinity Danger	80	22 MB

Store PS3

JUEGOS EXCLUSIVOS DE PS3

1	Tekken Dark Resurrection Online	19,99 €	830 MB
2	Wipeout HD	17,99 €	997 MB
3	Braid	9,99 €	240 MB
4	Journey	12,99 €	591 MB
5	Skullgirls	14,99 €	1,16 GB

Journey
Extraño, minimalista y muy "bonico", es uno de los títulos mejor valorados por todos vosotros para PS3.

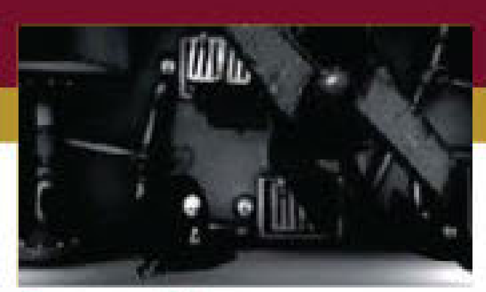
MINIS: Juegos pequeños para PS3, Vita y PSP

1	Angry Birds	3,99 €	34 MB
2	Piyotama	3,99 €	40 MB
3	A Space Shooter for 2 bucks!	1,99 €	190 MB
4	Pac-man Championship Ed.	3,99 €	42 MB
5	Ace Armstrong vs Space...	4,99 €	40 MB

Store PS Vita

JUEGOS EXCLUSIVOS DE PS VITA

1	Mutant Blobs Attack	4,99 €	127 MB
2	Plantas contra Zombis	11,25 €	74 MB
3	Super Stardust Delta	6,99 €	209 MB
4	Escape Plan	8,99 €	840 MB
5	Frobisher Says!	Gratis	421MB



Escape Plan
Sus "puzles siniestros" han gustado mucho a los jugones. Acaba de rebajar su precio. No mucho, pero en fin...

Canal Tienda Wii

Wii WARE + CONSOLA VIRTUAL

1	World of Goo	1500 WP	319 Bloques
2	Zelda Ocarina of Time (N64)	1000 WP	368 Bloques
3	Dr. Mario y Bactericida	1000 WP	103 Bloques
4	Super Mario 64 (N64)	1000 WP	90 Bloques
5	Nyxquest: Kindred Spirits	1000 WP	299 Bloques

Canal Tienda 3DS

DSi WARE: Juegos nuevos para DSi y 3DS

1	Dodogo!	8 €	100 Bloques
2	Shantae: Risky´s Revenge	12 €	129 Bloques
3	Una Pausa con Dr. Mario	5 €	32 Bloques
4	Tetris Party Live	5 €	35 Bloques
5	Plantas contra Zombis	8 €	121 Bloques

Kid Icarus 2
Uno de esos clásicos olvidados de Game Boy, que vive una segunda juventud.

JUEGOS EXCLUSIVOS PARA 3DS

1	Zelda: Link´s Awakening (GBC)	6 €	45 bloques
2	Super Mario Bros. (NES)	5 €	52 bloques
3	Kid Icarus 2 (GB)	3 €	47 bloques
4	Mighty Switch Force	6€	1621bloques
5	VVVVVV !	8€	N/D

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

Manuel del Campo

1. Max Payne 3 — XBOX 360
2. Resident Evil Rev. — 3DS
3. Uncharted el Abis... — PSV
4. Uncharted 3 — PS3
5. Metal Gear Solid HD — PSV
6. Sorcery — PS3
7. Mass Effect 3 — PS3
8. MGS 3D: Snake Eater — 3DS
9. Gears of War 3 — XBOX 360
10. Metal Gear Solid 4 — PS3

Javier Abad

1. Resident Evil Rev. — 3DS
2. Max Payne 3 — 360
3. Uncharted 3 — PS3
4. CoD: MW 3 — PS3
5. Super Mario 3D Land — 3DS
6. Gears of War 3 — 360
7. Lollipop Chainsaw — 360
8. Mass Effect 3 — PS3
9. Zelda Skyward Sword — Wii
10. Skyrim — PS3

David Martínez

1. CoD: MW 3 — XBOX 360
2. Metal Gear Solid 4 — PS3
3. Skyrim — PS3
4. Mass Effect 3 — PS3
5. Max Payne 3 — XBOX 360
6. Red Dead Redemp. — PS3
7. Lollipop Chainsaw — PS3
8. Uncharted 3 — PS3
9. Battlefield 3 — XBOX 360
10. Ghost Recon F.S. — PS3

Daniel Quesada

1. Mass Effect 3 — XBOX 360
2. Portal 2 — PS3
3. S. Fighter x Tekken — PS3
4. Skyrim — XBOX 360
5. Shenmue II — XBOX
6. Heavy Rain — PS3
7. Super Mario Galaxy 2 — Wii
8. Little Big Planet 2 — PS3
9. Mortal Kombat — PS Vita
10. Monster World — XBOX 360

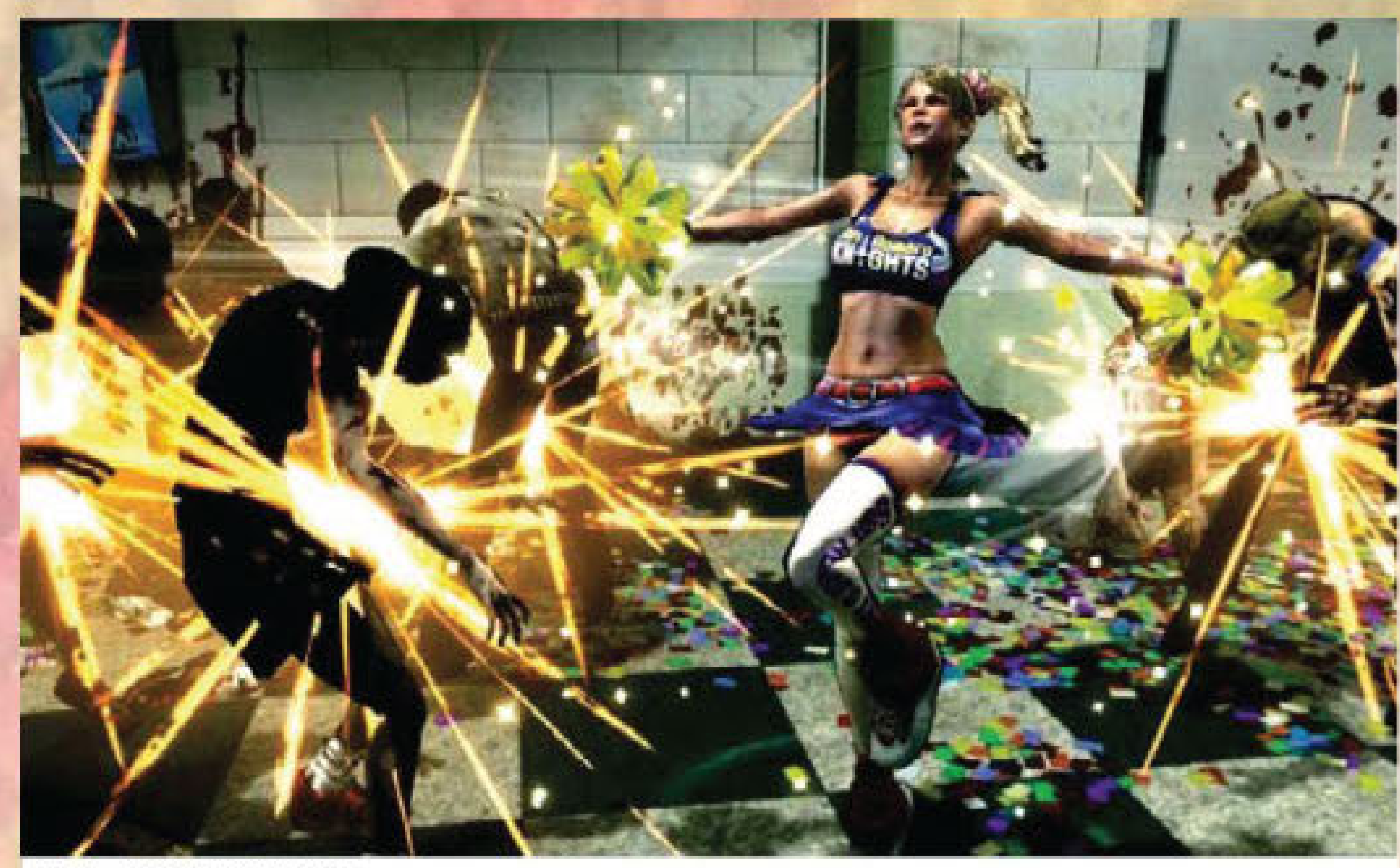
1	Max Payne 3	PS3 - XBOX 360
2	Mass Effect 3	PS3 - XBOX 360
3	Resident Evil Revelations	3DS
4	Uncharted 3	PLAYSTATION 3
5	CoD Modern Warfare 3	PS3 - XBOX 360

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

LOS 5 MEJORES JUEGOS CON...

Muertos vivientes

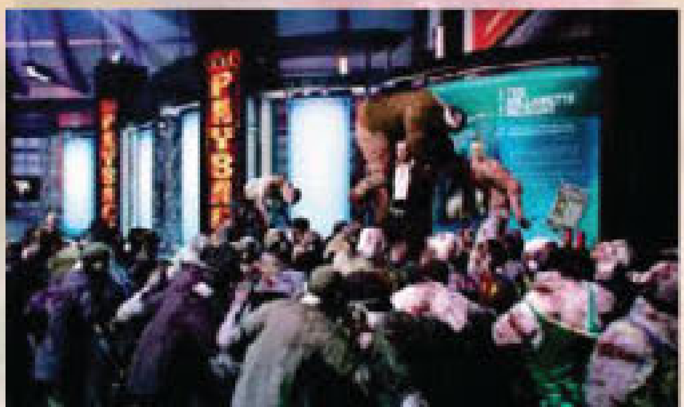
Los zombis se han puesto de moda; hay casi tantos juegos como lápidas en el cementerio. Estos son los que os van a "infectar":



PS3 - XBOX 360 59,95 €

1 LOLLIPOP CHAINSAW

Los muertos vivientes también han llegado al instituto de San Romero, y la encargada de librarse de ellos es una animadora, aficionada a los chupachups y armada con una sierra mecánica. Los zombis dan mucho juego, en sentido literal, ya que podemos usar su cabeza como balón de baloncesto, segarlos, pisotearlos...



PS3 - Xbox 360 39,95 €

2 DEAD RISING 2 OFF THE RECORD

¿Cómo acabar con cientos de zombis en la ciudad de Las Vegas? No hace falta que contestéis, porque este juego nos permite probar miles de opciones.

PS3 - XBOX 360 29,95 €

3 DEAD ISLAND

Nuestras vacaciones se convierten en un infierno, al llegar a esta isla (por la que nos movemos libremente) y descubrir que está tomada por zombis.

PS3 - Xbox 360 49,95 €

4 CALL OF DUTY BLACK OPS

El modo zombis nazis, cooperativo, y sus DLC son casi un juego aparte. No os perdáis las apariciones de estrellas como George A. Romero.

Xbox 360 19,95 €

5 LEFT 4 DEAD 2

Cuatro jugadores unen sus fuerzas en el online cooperativo para escapar de distintas localizaciones infectadas, pero no es fácil.

MEJORA TU CONSOLA

Imagen en la palma de tu mano

■ **Nombre:** Proyector MP-410 ■ **Compañía:** 3M
■ **Consola:** Todas las consolas ■ **Precio:** 565 €

Resulta increíble cómo se ha reducido el tamaño de los proyectores. Este modelo cabe en la palma de la mano (105 x 39 x106 milímetros y 390 gramos) y es una gran opción para quienes quieren muchas pulgadas en su cuarto (o algo fácilmente transportable) y no disponen de mucho sitio. Destaca por su luminosidad (300 lúmenes con tecnología LED), aunque su resolución máxima es de 1280 x 800. Tiene puerto HDMI, reproduce directamente contenidos multimedia y es compatible con portátiles, smartphones y tablets Android, iOS y Blackberry. Le falta el mando a distancia, que se vende por separado. Mirad en **solutions.3M.com**.

■ Valoración ★★★☆

Control compacto y barato

■ **Nombre:** T-Wireless ■ **Compañía:** Thrustmaster
■ **Consola:** PS3 ■ **Precio:** 19,95 €

Thrustmaster vuelve a lanzar uno de los mandos no oficiales más vendidos de PS3. El T-Wireless destaca por un diseño compacto y sus empuñaduras de goma, además de por un precio bastante bajo (que resulta aún más ajustado si se adquiere el pack de dos por 34,99 euros). Lo malo es que sigue siendo la misma versión de siempre, que era mejorable, con tecnología de radiofrecuencia -con necesidad de enchufar un adaptador USB a la consola- y tres pilas AAA. Eso sí, da para decenas de horas de uso. **www.thrustmaster.com/es_ES**.

■ Valoración ★★☆☆

El control de los profesionales

■ **Nombre:** MLG Pro Circuit Controller
■ **Compañía:** Madcatz
■ **Consola:** PS3, Xbox 360 ■ **Precio:** 99,99 €

Cada vez es más habitual ver jugadores que llegan a ganarse la vida con su afición participando en torneos bien remunerados. Este impresionante mando, con el sello de la Mayor League Gaming, piensa en ellos, aunque seguro que aquellos que dedican horas a varias consolas también se sienten atraídos. Tiene un cable grueso y resistente, pensado para que jamás se corte el control durante una partida y no haya ningún desfase entre pulsación y acción. Pero destaca porque todos sus elementos -carcasa, cruceta, botones y sticks- son configurables. Caro, pero impecable. **www.madcatz.com/mlg/360_controller.htm**.

■ Valoración ★★★★

ESTILO XBOX 360

ESTILO PLAYSTATION 3

ESTILO PERSONALIZADO

Accesorios oscuros

■ **Nombre:** Funda Batman The Dark Knight Rises
■ **Compañía:** Indeca Business
■ **Consola:** PS Vita y Nintendo 3DS ■ **Precio:** 14,95 € (fundas) y 24,95 € (packs)

La épica conclusión de las películas de Batman dirigidas por Christopher Nolan está a la vuelta de la esquina. Aunque no habrá juegos oficiales, los jugones también podemos llevar al Caballero Oscuro a nuestras consolas, gracias a los accesorios licenciados. Podéis encontrar fundas por separado y completos packs de accesorios en **www.indecabusiness.com**.

■ Valoración ★★★★

NO LO PIERDAS DE VISTA

CASCOS

Así suena la guerra futura

■ **Nombre:** Ghost Recon Future Soldier 7.1 Surround Headset
■ **Compañía:** Madcatz
■ **Consola:** PS3 y Xbox 360 ■ **Precio:** 179,99 €

Madcatz ha adaptado su AX-720 al último *Ghost Recon*, de UbiSoft, aunque no ha olvidado incluir una serie de mejoras heredadas del AX-Pro. Con un acabado mucho más espectacular, podéis disfrutar de un cómodo headset con funciones como ecualización para juegos, música y cine, sonido 3D con certificado Dolby Surround o aislamiento independiente para voz, sonido o mute; todo controlado con el mando de su cable o la estación. **www.madcatz.com/grfs**.

■ Valoración ★★★★

Todos con La Roja

■ **Nombre:** Mandos La Roja ■ **Compañía:** Ardistel
■ **Consola:** PS3 y Wii ■ **Precio:** 29,95 € (PS3) y 14.95 € (Wii)

Ardistel vuelve a apoyar a la selección española como ya hizo en temporadas anteriores, y con motivo de la Eurocopa de fútbol lanza mandos con nuestros colores. Los de Wii son muy similares a los oficiales, mientras que los de PS3 destacan por un diseño más ergonómico que el del Dual Shock 3. La pega de este controlador es que no es Bluetooth, sino que usa un conector de radiofrecuencia. Buscadlos en **www.ardistel.com**.

■ Valoración ★★★☆

LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

PLAYSTATION 3

MANDO PS MOVE
Una nueva forma de control.
39,90 €

VOLANTES G27 DE LOGITECH
El volante de referencia de PS3.
349 €

MANDO INDECA MOTO GP
Vibración y sixaxis de calidad.
39,99 €

ARCADE STICK STREET FIGHTER
La mejor forma de pelear.
149,99 €

AURICULARES AX 180, AX 720 y AX PRO (NUEVO)
Headsets de calidad para tdos
Desde 79,95 €

Wii

VOLANTES VOLANTE CON BASE
Buena opción para conducir.
14,95 €

ACCESORIO Wii MOTIONPLUS
Mejora la detección de movimiento de tu Wiimote.
19,95 €

PADS CONTROL CLASSIC CONTROLLER PRO
Para los juegos "tradicionales".
24,95 €

MANDO LA ROJA
Mando y nunchuk de Ardistel.
34,95 €

INDUCCIÓN DUAL CHARGER
Carga 2 mandos sin conexiones.
29,95 €

XBOX 360

VOLANTES WIRELESS RACING WHEEL
Sin cables y muy ergonómico.
119,90 €

AURICULARES EARFORCE DELTA
Los auriculares oficiales de MW3.
249,90 €

PADS CONTROL CONTROLLER WIRELESS
Cómodo e inalámbrico.
44,90 €

BATERÍAS BASE CHARGER
Dos baterías con base.
29,90 €

REMOTO MANDO UNIVERSAL (NUEVO)
Acabado en negro brillante.
14,95 €

! NUEVO

Ilustración Alberto Silva / www.albertosilva.es

LOS HÉROES DE LAS CONSOLAS EXPANDEN SUS AVENTURAS EN CÓMICS Y LIBROS

EL JUEGO CONTINÚA EN PAPEL

En los últimos años, las desarrolladoras han sacado partido a sus sagas más potentes a base de trasladarlas al cómic y la novela. Hay mucho producto de relleno, pero también se han creado historias que ningún jugón debería perderse.

La explotación de los videojuegos mediante productos de merchandising no es ni mucho menos nueva. El propio *Pac-Man* tuvo su serie de dibujos en 1982 y es incontable el número de "goodies" (ropa, material de colegio, hasta comida) dedicado a *Super Mario Bros.* El mundo de la viñeta tampoco ha sido ajeno a la creciente fama de los videojuegos. A principios de los 90, con la eclosión del manga, se popularizaron los cómics japoneses basados en *Street Fighter II*, *King of Fighters* y los demás títulos imperantes en la época. Os acordáis de cómo los mostrábamos en nuestra sección Otaku Manga, ¿no? ¡Ay, qué tiempos! El cómic anglosajón, por su parte, fue adaptando los iconos de esos entornos. El cómic de Sonic se ha mantenido durante muchos años como una de las publicaciones de referencia para los niños británicos. Cuando fueron cambiando los tiempos, Lara Croft se convirtió en una apuesta segura ▸▸

RESIDENT EVIL MARHAWA DESIRE

El cómic más reciente de la franquicia narra las desventuras de Piers Nivans, al que veremos en Resident Evil 6.

■ LOS CÓMICS SUELEN CREARSE A PARTIR DEL ÉXITO DE LOS VIDEOJUEGOS ■

ASSASSIN´S CREED: THE FALL

La historia del asesino ruso Nikolai Orelov, junto a la sorprendente revelación de su descendiente Daniel Cross. Habrá secuela.

HALO GRAPHIC NOVEL

Cuatro historias cortas inspiradas en el universo Halo, a cargo de leyendas como Jean "Moebius" Giraud o Tsutomu Nihei (el autor de Blame!)

para la editorial Top Cow, que publicó entregas en papel de *Tomb Raider* durante seis años. Con la llegada de la generación actual de consolas, se ha abierto una doble línea en cuanto a cómics basados en videojuegos. Por un lado, las cada vez más comunes ediciones de los juegos pueden incluir un pequeño cómic que sirva de introducción o contexto para la propia aventura digital. Casos recientes han sido *Fallout New Vegas, FEAR 3, Driver San Francisco, Infamous 2* o *Prototype 2*. No es tan común como encontrar libros de arte, pero no resulta demasiado difícil encontrarlos en estas ediciones "deluxe" de los juegos.

→PERO LO COMÚN ES VER CÓMICS INDEPENDIENTES, que se pueden adquirir en quioscos o librerías especializadas. Franquicias como *Halo, Assassin´s Creed* o *God of War* contienen una imaginería que pedía a gritos ser adaptada al mundo de los cómics. Es más, estos universos son tan amplios que muchas veces hay flecos en la historia que los propios juegos no llegan a abarcar. Los cómics se encargan de rellenar esos huecos. Así, por ejemplo, las viñetas de *Mass Effect* sirven para explicar cómo se recuperó el cuerpo de Shepard al comienzo de la segunda parte o de qué forma adquirió el Hombre Ilusorio sus particulares ojos. Pero ojo, no se trata de historias cogidas por los pelos. En este caso de *Mass Effect*, por ejemplo, el guionista es el mismo que se encarga de crear la historia para los juegos: Mac Walters. También se puede dar el camino inverso: que un personaje creado en el cómic oficial de una franquicia acabe dando el salto a una secuela de videojuego. El caso más conocido es el de "Jace" Stratton, protagonista de varios cómics de *Gears of War*. Hizo un cameo en la segunda parte del juego y terminó convirtiéndose en un personaje muy relevante de *Gears of War 3*.

Cierto es que, con mayor o menor calidad, las historias de los cómics se crearon a posteriori, una vez visto el éxito de los juegos. Pero no siempre ha sido así. Ya en 2002, Namco-Bandai acometió el ambicioso *Project .hack*, mediante el que publicaron simultáneamente videojuegos, dibujos animados, novelas y mangas basados en las aventuras dentro del mundo virtual *The World*.

Otra opción es crear historias paralelas que no hagan aportaciones relevantes a la historia, pero tengan sentido por sí mismas. Casos evidentes son los de los discretos recopilatorios de *Resident Evil* Hielo y Fuego o Trabajos Sucios, los cuales presentan a nuevos personajes en el entorno que conocemos por los juegos. Mucho más interesante es Halo: Helljumper, la historia de dos camaradas de la UNSC brillantemente narrada por Peter David. En el mundo de los mangas actuales encontramos

LEGEND OF ZELDA

Este manga vuelve a narrar los juegos clásicos de la franquicia: *Ocarina of Time, Majora´s Mask, A Link to the Past, The Minish Cap, Four Swords, Oracle of Ages/ Seasons* y *Phantom Hourglass*.

GEARS OF WAR

Hay tres tomos. Los dos primeros cuentan nuevas historias del Escuadrón Delta. El tercero, a cargo de Karen Traviss, retrocede hasta la sangrienta Guerra del Péndulo.

▶▶ una propuesta diferente: narrar lo mismo que en los videojuegos, pero mediante viñetas y bocadillos. Son bastante fáciles de encontrar en España, por ejemplo, Kingdom Hearts o varias entregas de The Legend of Zelda.

➔ **LOS LIBROS** basados en videojuegos también han experimentado un boom recientemente y es bastante común encontrarlos en las librerías. Hay algunos, más escasos, que "novelizan" lo que se cuenta en las consolas. Así, Assassin´s Creed La Hermandad vuelve a contarnos la epopeya de Ezio contra César Borgia, pero aportando algunos datos que no salían en la versión jugable. Por ejemplo, que César Borgia era sifilítico, algo históricamente cierto.

Sin embargo, lo más normal es, de nuevo, encontrar libros que muestren nuevos enfoques de la historia, retrocedan

MASS EFFECT

3 cómics: Castigo, Ascensión y Revelación. Hablan del origen del Hombre Ilusorio, la recuperación del cuerpo de Shepard o cómo Aria perdió Omega. Dibujo simple, pero guión interesante.

UN REPASO A NUESTRO CATÁLOGO ACTUAL

¿No sabéis por dónde empezar? Tranquilos, aquí tenéis la lista completa de libros y cómics que se pueden encontrar de "primera mano" en España. Como veis, Panini es la que más cómics ofrece, con diferencia. En cuanto a libros, Timun Mas es la reina. Pero hay más, mucho más...

LOS LIBROS CONTRIBUYEN A EXPANDIR EL UNIVERSO CREADO POR LOS JUEGOS CON NUEVAS HISTORIAS

a otros momentos de la misma... Es decir, que formen parte de lo que suele llamarse "universo expandido". En ese sentido vuelve a destacar Gears of War, cuyas historias a cargo de la experta Karen Traviss han calado muy hondo entre los fans.

→NO TODO ES PERFECTO en la "exportación" de videojuegos a los cómics y libros. Muchas veces, los errores de documentación dan pie a incongruencias en la trama. Ya se ha hecho famoso el libro Mass Effect Deception por ser una desastrosa recopilación de fallos, que provocarían el sonrojo de cualquier iniciado en la franquicia. Por ejemplo, se dice que las asari son asexuales o que los volus pueden llevar parte de su cara al aire libre. Tan mal salió la jugada que hasta la propia BioWare pidió disculpas por permitir que un proyecto tan poco revisado saliera adelante. Lo curioso es que los otros libros de la franquicia no están mal... En general, salen peor parados los libros que los cómics: las novelas Bioshock Rapture o Star Wars El Poder de la Fuerza no tienen fallos relevantes, pero no están bien narrados y acaban haciéndose bastante aburridos.

A veces, los errores no se encuentran en la obra original, sino en la traducción. ¡De nuevo, nos toca recurrir a Mass Effect! En los cómics, los malvados Collectors son traducidos como Coleccionistas, cuando en la versión española de los videojuegos son llamados Recolectores. Se nota que los de la editorial no han jugado...

Como veis, entre los píxeles y la celulosa hay una relación amplia y digna de ser investigada. Ahora que ha llegado el verano, ¿qué mejor momento para echar horas viendo a vuestros héroes desde una perspectiva diferente? HC

LA ESFERA DE LOS LIBROS (Novelas)

- **Assassin´s Creed: la Cruzada Secreta**
- **Assassin´s Creed: la Hermandad**
- **Assassin´s Creed: Renaissance**
- **killzone: Ascendancy**

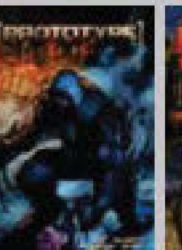
NORMA EDITORIAL (Cómics)

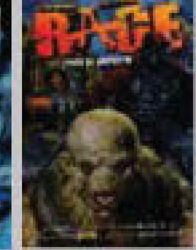
- **.hack** Cuatro tomos
- **.hack//alcor** Número único
- **.hack//g.u.+** Cinco tomos
- **.hack//link** Tres tomos
- **Dragon´s Lair** Número único
- **Metal Gear Solid** Tres tomos
- **Silent Hill** Tres tomos
- **The Legend of Zelda** Diez tomos

PANINI (Cómics)

- **Assassin´s Creed:: the Fall** Número único
- **Call of Duty Modern Warfare 2: Ghost** Número único
- **Dante´s Inferno** Número único
- **Gears of War** Tres tomos
- **God of war: el Dios de la Guerra** Número único
- **Halo** Cuatro tomos independientes

- **Mass Effect** Tres tomos independientes
- **Mirror´s Edge** Número único
- **Prototype** Número único
- **Rage** Número único





- **Resident Evil** Dos tomos independientes
- **Resistance** Número único
- **Tom Clancy´s Splinter Cell** Número único

GLÉNAT-EDITORES DE TEBEOS (Cómics)

- **Devil May Cry 3** Dos tomos
- **Resident Evil: Marhawa Desire** Serie abierta

TIMUN MAS (Novelas)

- **Bioshock: Raptura**
- **Dead Space: mártir**
- **Dragon Age: el trono usurpado**
- **Gears of War** Tres tomos independientes
- **Halo** Siete tomos independientes
- **Homefront**
- **Mass Effect** Tres tomos independientes
- **Resident Evil** Siete tomos, dos recopilaciones
- **Star Wars. el Poder de la Fuerza**

Año 1991 Compañía Data East
Formatos Arcade / MD / SNES / Gameboy / Game Gear

VENGADORES CLÁSICOS

Antes de que se convirtieran en los Ultimates, y arrasaran en los cines, nosotros sabíamos el potencial de estos superhéroes, "dando cera" en los recreativos.

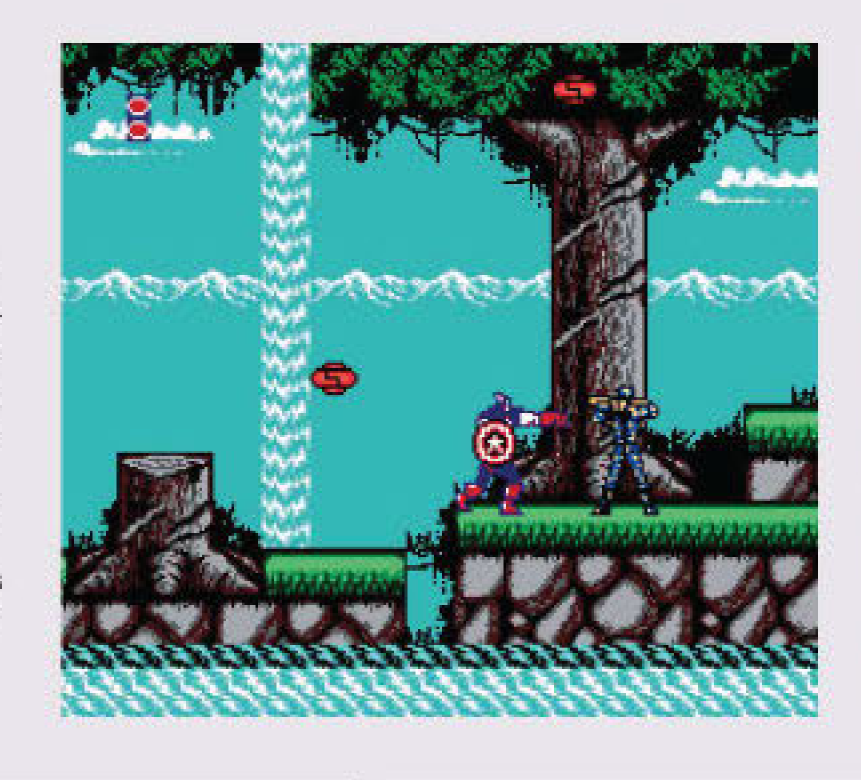
A PRINCIPIOS DE LOS NOVENTA, NO HABÍA HÉROE QUE NO SE PELEARA en los recreativos del barrio. Las Tortugas Ninja, Los Simpson, Astérix, los X-Men, el Castigador y Nick Furia... todos ellos se empeñaron en seguir los pasos de *Double Dragon*, con mayor o menor fortuna. Y el superequipo liderado por el Capitán América, no iba a ser menos.

Este "beat´em up" destacaba por muchas cosas. No sólo era uno de las primeras recreativas del género que permitía cuatro jugadores simultáneos (el capi, la Visión, Iron Man y Ojo de Halcón) sino que además alternaba los niveles a pie con escenarios en el aire, o bajo el agua, como si fuese un "matamarcianos". Para dejar bien claro que se trataba de una adaptación del cómic, los golpes de nuestros paladines estaban acompañados por las onomatopeyas típicas de las viñetas, la paleta de colores era más viva de lo habitual y las secuencias entre niveles trataban de imitar el ritmo de lectura de un tebeo, con apariciones estelares de otros personajes del universo Marvel, como el Mandarín, Namor, Cráneo Rojo, Klaw... y un robot gigante, al que, inexplicablemente no se le llama centinela.

EL ARGUMENTO NO ERA PRECISAMENTE PARA TIRAR COHETES: comenzaba con varios ataques en ciudades costeras, pero sobre la mitad de la historia, perdía el rumbo, y nos enviaba a La Luna, para desactivar (a golpes, por supuesto) un gigantesco cañón láser. Los

El hermano adoptado

Data East también lanzó un *Captain America and the Avengers* para NES (los juegos de Super Nintendo y las versiones portátiles estaban desarrollados por Mindscape). Sin embargo este cartucho, que tenía unos gráficos muy cuidados, no compartía más que el nombre con el original. Se trataba de un desarrollo horizontal, plagado de saltos y enemigos estáticos, en el que podíamos controlar al Capitán América o a Ojo de Halcón. Nuestra misión consistía en rescatar a los demás miembros del equipo (La Visión e Iron Man) para enfrentarnos a Cráneo Rojo. La Avispa tenía un pequeño papel como "directora de equipo".



aspectos técnicos, tampoco llegaban a la categoría de "súper". Además del raquítico tamaño de los héroes, las animaciones eran bruscas y los enemigos carecían de detalles. Pero lo peor era una banda sonora genérica, llena de efectos electrónicos (para darle un aire futurista, suponemos) que hubiera sido capaz de hacer llorar al increíble Hulk. No se salvaba ni la voz digitalizada del Capitán América con su "Avengers assemble".

¿Y las versiones domésticas? Dos años más tarde, tuvimos la oportunidad de disfrutar de este juego en las consolas de 16 bits. Aunque quizá "disfrutar" no sea la palabra más adecuada; en Super Nintendo el apartado sonoro no estaba mal (pese a las horribles digitalizaciones de voz) y sólo se acusaba mayor brusquedad de movimientos, aparte de las lógicas carencias visuales. Pero el cartucho de Megadrive era peor, con una gama de colores mucho más oscura y movimientos aún más artificiales. El juego para portátiles tenía poco que ver con el original, era más bien un híbrido del arcade y el juego de NES.

EL RETROBLOG

Por Rafa Gómez

MIS ORÍGENES EN TOPOSOFT

En 1986 terminando mis estudios de Delineación en Córdoba, descubrí las posibilidades del flamante ordenador de mi vecino, además de permitirnos disfrutar de alucinantes juegos de 8 bits y con 16 colores, podía hacer los complejos cálculos trigonométricos que me exigía la asignatura de topografía en unos segundos, cuando yo tardaba una semana. Mi primer programa fue ese, Topocalculator, una útil aplicación que permitió que yo, y de paso toda mi clase, aprobásemos topografía con sobresaliente. Claro que lo que de verdad me apasionaba eran esos extraordinarios juegos en los que un personaje pequeñito sorteaba peligrosísimos enemigos pixelados del tamaño de una avellana.

En fin, con mis conocimientos adquiridos semana a semana gracias a la mítica revista MicroHobby me decidí a hacer un juego que finalmente publicó esta revista y me permitió comprar por fin mi primer ordenador: un fantástico Spectrum de 16 KB. Con esta maravilla de la tecnología profundicé en el apasionante mundo de la programación y creé mi primer juego de naves espaciales que interesó en ERBE, y que finalmente me compraron. Con esa inyección económica me decidí a abordar mi primer juego en el que propuse a los jugadores salvar una especie en extinción, la de los Aliens. La aventura se llamó *Survivor* y se publicó con bastante éxito en España y Reino Unido bajo el sello TopoSoft.

Paco Pastor, uno de los precursores de la industria en España, vino a Córdoba a proponerme incorporarme a su proyecto TopoSoft. Como todo lo relacionado con el vocablo Topo me había dado suerte no lo dudé y me trasladé a Madrid, donde me reuní con un puñado de ilusionados entusiastas de los juegos. De sus tripas se formó oficialmente TopoSoft. En 2012 cumple 25 años y sus creadores hemos decidido conmemorarlo con una web abierta a todos en la se puede jugar de forma gratuita y legal con algunos de aquellos juegos y descubrir o rememorar detalles y curiosidades de aquella época dorada del soft español, una época en la que una buena parte de los juegos que se jugaban estaban hechos por gente como yo, de un modo casi artesanal, pero con mucha ilusión.

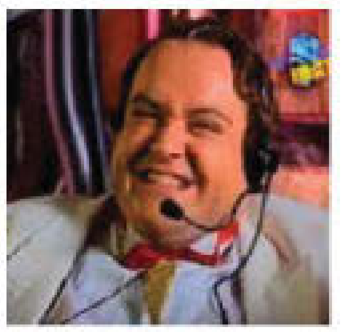
« MI PRIMER ORDENADOR: UN SPECTRUM DE 16 KILOBYTES »

UNIVERSO VINTAGE

IDOLOS DEL PASADO
Personajes que marcaron época

Steve O´Donnell

¿Recordáis la campaña Canal Pirata Sega, que la compañía del erizo utilizó a principios de los 90? Esos "videos piratas" estaban presentados por un señor gordo, descarado, asquerosito... pero muy gracioso. La campaña fue un exitazo en España, pero el origen de la misma estuvo en el Reino Unido y es por eso que detrás del papel del presentador estaba el británico Steve O´Donnell. Su papel en el Canal Pirata nos divirtió durante más de un año. En el país de los bombines ya era conocido por su papel de Spudgun en la serie Bottom, y por otros anuncios de Sega. Su último papel: el de Lucius en la peli Conan el Bárbaro. Por cierto, en la versión española lo doblaba Luis Reina, que también da voz a Ezio Auditore en *Assassin´s Creed*.



SU ROSTRO se hizo común en los spots de Sega y hasta en el cómic británico de Sonic.

DICCIONARIO CARROZA
Términos pasados de moda

Project Reality

loc.nom.m. Nombre en clave con el que Nintendo denominó en 1993 a su proyecto de consola de 64 bits. Este término se cambió en 1994 por el de Ultra 64 para ser sustituido a su vez en 1996 por Nintendo 64, nombre definitivo de la consola.

LA DEMO TÉCNICA de P. Reality mostraba personajes Nintendo en entornos 3D.

Sólo por ser socio de **GAME**
¡Ventajas al instante!

¡Elige tu consola favorita!

Precio unitario de cada pack. Promoción limitada a 1.000 unidades.

Un único juego a elegir.
Precio unitario de cada pack. Promoción limitada a 1.500 unidades.

Promoción limitada a 750 unidades.

265 TIENDAS EN TODA ESPAÑA

TELÉFONO ROJO
Yen te responde

¿Veis al tipo que le está indicando algo a Miyamoto detrás de ese señor con gafas? Pues soy yo. David y Dani prefirieron sacarle a él, porque a mí ya me tienen muy visto. Ya os contaré qué le estaba diciendo...

Juegos para 3DS y Vita

@ Buenas, Yen, seguro que andas haciendo la maleta para colarte en el E3 pero espero que tengas tiempo de contestarme unas dudillas:

■ Sé que la distribución digital es más difícil de controlar, pero ¿se sabe cuándo sacará Nintendo en Europa el Sakura *Samurai: Art of the Sword* de la eShop de 3DS?

No hay fecha aún. En USA se puso a la venta a principios de febrero. Yo espero que llegue a lo largo de este año.

■ Pude jugar de importación el genial *999: 9 Hours, 9 People, 9 Doors* de DS, y he visto que Spike-Chunsoft ha anunciado que sacará su secuela *Extreme Escape Adventure: Good People Die* de 3DS en América. Dado que la 3DS tiene protección regional, ¿hay alguna posibilidad de que lo saquen en Europa?

SAKURA SAMURAI: ART OF THE SWORD es un juego para 3DS de Grounding Inc., alguno de cuyos miembros trabajó en el mítico Panzer Dragoon. Acción y aventura con ambiente medieval japonés. Aún no tiene fecha en España.

Este ya es otro cantar. El juego está disponible en Japón para 3DS y Vita, y en USA solo en Vita pero casi seguro que llegará también a 3DS. Y a Europa... pues viendo que no ha salido el anterior, no lo veo nada claro, aunque el hecho de que esté para dos formatos amplía las opciones.

■ Me encanta lo que se ha visto de *Gravity Rush*, pero no hay pasta para comprarse una PSVita. ¿Habría posibilidades de que lo acabaran porteando a PS3 como han hecho con juegos de PSP?

Es posible, aunque poco probable. Parece muy orientado a Vita.

■ Les llevo siguiendo la pista a los chicos de Inis desde que hicieron el *Elite Beat Agents* y los *Ouendan*, pero desde que se pasaron a 360 e hicieron los *Lips* y el juego de *Black Eyed Peas* no he vuelto a saber nada de ellos. ¿Siguen en activo?

Sí, su trabajo de este año es *Infinity Blade Cross* para iPhone, iPad y iPod Touch

■ ¿Cuándo sale al final el Rayman Origins de 3DS?

Ya lo tienes a la venta.

■ *Project X Zone* tiene una pinta genial, pero la experiencia nos dice que esa clase de juegos no suelen salir de Japón... ¿O crees que con tanto personaje conocido tendría posibilidades?

Supongo que lo viste el mes pasado en el Big in Japan. A ver, muy mal tendría que darse para que no llegara. Es demasiado potente como para no salir de Japón.

Rubén Gameover

¿ LA PREGUNTA DEL MES

¿Habrá un Zelda para Wii U?

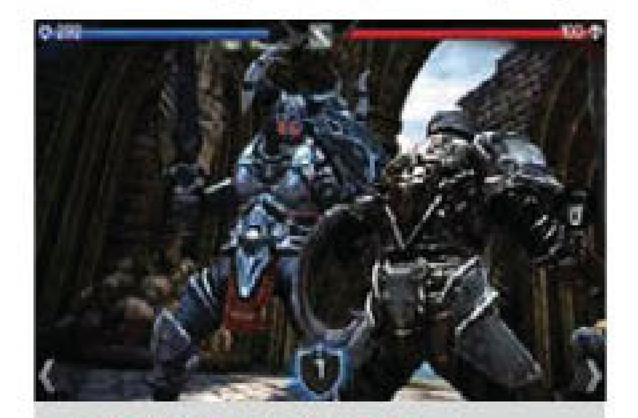
■ Hola Yen. He seguido con interés el E3 a través de Hobbynews (por cierto, te eché de menos...) y me llevé una gran decepción cuando no se anunció ningún Zelda para Wii U. ¿Tú sabes si se está haciendo? Me extrañaría mucho que no hubiera uno.

Sería impensable que no hubiera un Zelda en una consola de Nintendo. Y de hecho te puedo decir que el propio Miyamoto, en una entrevista muy reciente, ha confesado que ahora mismo están explorando las diferentes opciones que ofrece la nueva consola para plantear cómo debe ser el nuevo Zelda. Según Miyamoto, quieren conseguir una experiencia de juego profunda, divertida, innovadora y asequible para todo tipo de públicos y eso les llevará tiempo. En fin, que están en ello, pero aún tardará puesto que se encuentran todavía en la etapa de valorar ideas y opciones.

José Ramón Hernández

Dibujos en Hobby Consolas

@ Buenas Hobby Consolas. Ya era hora de que os escribiese alguna vez, era algo que



INFINITY BLADE CROSS es la adaptación de la saga *Infinity Blade* de Epic para iOs, en la que participan la propia Epic y los japoneses de Inis. El protagonista es un Caballero enfrentado a poderosos titanes. Es gratuito.

PLAYSEAT + VOLANTE LOGITECH G27 es una opción de lo más atractiva para disfrutar de los juegos de conducción en PS3. Eso sí, este pack completo sale por más de 600 euros, así que ya os tiene que gustar conducir...

no podía dejar sin hacer antes de diñarla. Vengo con algunas inquietudes que poco tienen que ver con videojuegos, y más con la trayectoria y evolución de la revista. Recuerdo que hace unos cuantos años os mandaban dibujos los lectores, y me da la impresión que antes el teléfono rojo era más amplio de lo que se me antoja ahora.

■ **Lo que recuerdo con más cariño es aquel concurso de cómics consoleros, fueron brutales la mayoría. ¿Qué pasa ahora?, ¿la gente ya no os manda dibujitos?, ¿y ya no os hace proponernos un concurso que saque nuestra vena más artística inspirada en los juegos? Un saludo**

Espero que me escribas más veces antes de diñarla... tienes razón, antes era muy habitual que llegaran y publicáramos dibujos, y aquellos concursos de cómics fueron impresionantes, hasta el punto de que publicamos un especial con los mejores. Recientemente hemos organizado alguno más, como el de los monstruos de *Resident Evil* o el de *Zelda*. De todos modos, si alguien me manda un dibujo y está bien, yo siempre tendré hueco para publicarlo en mi humilde sección (que sí, varía su extensión dependiendo de los contenidos de cada mes).

José Ángel, Córdoba.

Juegos para un gran piloto

@Hola, tengo varias dudas. Hace poco me he comprado el asiento de Playseat con el volante Logitech G27, tengo el *Gran Turismo* 5, el *NFS The Run*, y el F1.

■ **Pero me gustaría saber qué más juegos puedo comprarme para aprovechar el asiento y el volante al máximo.**

Pues tienes la magnífica serie *Dirt* (2, 3, *Shodown*), *Race Driver Grid*, *Ridge Racer Unbounded*...

■ **Aparte me gustan mucho los juegos tipo aventuras como el *Uncharted* y *Assassin's Creed* que tienen una historia interesante y tienen acción, ¿qué juegos me recomiendas del mismo estilo? Muchas gracias.**

Resident Evil 5, Red Dead Redemption (aunque este es más sand box que acción pura y dura), el reciente *Max Payne 3*, y con una muy buena historia aunque más en el género del rol, *Mass Effect 3*.

Anais deltell antón

Camisetas Metal Gear

@¡¡¡Hola Yen!!! ¿Qué tal? Ya os he escrito otras veces, pero sin suerte. Bueno, a ver si esta ves podéis contestarme, me ayudarías mucho.

vuestra OPINIÓN

Confesiones de un jugón

Álvaro de la Torre

Hola Amigos consoleros. Escribo esta carta como forma de agradecimiento a todos los que trabajáis por y para las consolas y videojuegos.
Yo soy un Jugón como diría Don Andrés Montes, disfruto apretando botones y moviendo el joystick. Quería agradecer la sensación que siento cuando llevo toda la tarde estudiando, llegan las 9 de la tarde y pongo en la Play3 el *NBA2k12* y desconecto del mundo, solo pienso en divertirme en encestar con Jordan, Bryant o Rose, en llamar a mis amigos para jugar un amistoso por internet al FIFA. Gracias por hacer sentirme un vaquero con el *Red Dead Redemption*, nunca había visto el western de una forma tan apasionante. Descubir las arenas del Tiempo con *Prince of Persia* o Infiltrarme en la jungla en *Metal Gear Solid*
Ahora que he descubierto la Nintendo 3DS disfruto como nunca con el *MarioKart7* y el *Super Mario Land*. Le debemos mucho a Miyamoto y por fin el Príncipe de Asturias le ha recompensado como se merece. Qué de amigos tengo y he hecho con las consolas.
Sé que mi carta no es la mejor, ni la mas emotiva pero creo que he expuesto lo que sentía. Para terminar decir que sois la mejor revista. ¡A ver si cae una de esas camisetas tan chulas! Un saludo.

Yen: Lo que expresas lo sentimos muchos. ¡Sigue disfrutando!

■ En resumen, voy a la pregunta: hace ya algunos meses que sigo de cerca las camisetas del 25 aniversario de *Metal Gear* y me encantaría conseguir una de ellas. Sin embargo, no se ni dónde buscar ni el precio. ¿Sabéis cómo puedo hacerlo?

Me ha contado gente que las ha conseguido en tiendas de Londres y París, pero a mí no me consta que estén en España. La compañía que las comercializa es Uniqlo. Entra en su web. Las tienes por 20 $ (o 15 libras) más gastos de envío.

Ruben Lopez Fraile

LAS CAMISETAS DEL 25 ANIVERSARIO DE METAL GEAR están disponibles desde hace poco. Solo se pueden conseguir a través de internet, en la web www.uniqlo.com a un precio de 20 $ o 15 libras más gastos de envío.

> « YA ES SEGURO QUE TENDREMOS UNA NUEVA GENERACIÓN DE CONSOLAS, DESPUÉS, QUIEN SABE... »

¿La última generación?

@ Hola Yen, sigo vuestra revista desde hace mucho tiempo y es fantástica, espero que sigáis así. Tengo una pregunta que es muy importante para mí y me gustaría que respondieras:

■ ¿Podría ser la octava generación de consolas la última? Las nuevas tecnologías como iPad o iPhone, la octava generación podría ser la última ya que iPad 3 y iPhone 5 podrían tener gráficos y potencia similares, o incluso algo mejores.

Uf, quién lo sabe. De momento ya es segura que tendremos otra, que iniciará Wii U este año y que continuará con las que presentarán el año que viene Sony y Microsoft. Ahí tendremos unos cuantos años más, y luego es imposible saber lo que ocurrirá. A la velocidad con la que sucede todo en el mundo de la tecnología –y de los videojuegos en concreto- hay que estar loco para realizar un pronóstico.

Daniel López.

Final Fantasy en HD

@ Hola Yen, soy un jugón veterano admirador de vuestra revista que se introdujo en este mundo de los videojuegos gracias a una Game Gear la cual aún uso. Es la primera vez que escribo y tengo unas cuestiones muy variadas que solo tú me puedes responder. Gracias:

■ ¿Se sabe algo nuevo sobre la remasterización HD del *Final Fantasy X*?

No, todos esperamos a que Square nos anuncie cuando llegará a PS3 y Vita. En el E3 no han dicho nada.

■ ¿Crees que Square-Enix sacará también una remasterización del *Final Fantasy X-2* o del *Dragon Quest VIII*?

Es posible, aunque esperarán a ver cómo funciona el X.

■ ¿Recuerdo mucho la saga *Dino Crisis*, la volveremos a ver en un futuro aunque sea en el Store de Playstation?

Ya está disponible en las Stores japonesa y americana. Yo confío en que más pronto que tarde la tengamos aquí.

■ ¿Volveremos a ver algún juego de *Spyro* o *Crash Bandicoot*? (Se echan de menos buenos plataformas).

A Spyro lo tienes en *Skylanders* que salió a finales de 2011 para todas las plataformas. De Crash se habló que había un nuevo título en desarrollo, pero no se volvió a saber nada.

■ Con la que esta cayendo, ¿Crees que en un futuro próximo Nintendo se decidirá a compartir con la competencia alguna de sus franquicias?

De momento venden más que de sobra como para llegar a esa opción. Pero bueno, no se puede decir de esta agua no beberé...

Jesús Vega

Un fan de Minecraft

@ ¡Hola! Soy un seguidor de vuestra revista, y soy un gran fan de *Minecraft*, el juego no es muy conocido por el hecho de que solo estaba para PC y solo se puede comprar por internet. Esta es la pregunta:

■ Lo han sacado para Xbox 360 este mes ¿Lo sacarán alguna vez para PS3?

No se sabe. Siempre que se les ha preguntado a Mojang han di-

cho que no está en sus planes ni para PS3 ni para Vita. Sí lo está en otros dispositivos de Android e iOs. Lo veo difícil.
Rubén Quintas

¿Quién vende más barato?

@ ¡Hola Yen! Nunca te he escrito antes y eso que llevo casi 21 años siguiendo a la revista, bueno ahí va mi pregunta:
■ ¿Cuál de estas tres tiendas venden los juegos, más baratos: Gameshop, Gamestop o Game?

¿Y has estado 21 años esperando para hacerme esta pregunta? Imagino el sinvivir por el que ha pasado... Tienen precios bastante similares, y las diferencias llegan en determinados títulos por causa de las promociones o acciones especiales. Pero lo tienes muy fácil, si buscas un juego en concreto, entra en sus páginas webs y compara. Así verás dónde está más barato el juego que buscas.
Adrián Pérez Santacreu

Acción sobrenatural

@ Muy buenas Yen, espero que estéis disfrutando del clima primavera-verano. ¿Has visto ya Los Vengadores? En torno a esto van mis preguntas:
■ El *Marvel Ultimate Alliance 2* no apareció en PS3 y del *X-Men Legends* no se ha vuelto a saber nada (al menos no he leído nada). Con el empujón que está dando la película de Los Vengadores, ¿habéis oído algo acerca de alguna saga de este estilo? Ya sea nueva o la nueva entrega de alguna de las mencionadas antes. Me encantan los superhéroes de cómic (especialmente de Marvel), y los videojuegos de este tipo me vuelven loco.

Sí, la he visto. Muy entretenida. Tras la cancelación de otros proyectos, el único que sigue adelante es el de Ubisoft, *Marvel Avengers Battle for Earth*, para Wii U y 360 (con Kinect). No está basado en la película.

MARVEL AVENGERS BATTLE OF EARTH es el juego basado en la serie de cómics de Los Vengadores, aunque no tiene nada que ver con la película. Incluye a 20 personajes y saldrá este año para Wii U y 360 con Kinect.

■ ¿Existe algún videojuego de PS3 que incluya acción sobrenatural, y no sea una chufa como podrían ser "Los Cazafantasmas"? Algo de corte más serio, llevo buscando una especie de "Supernatural" (la serie) en versión videojuego durante años...

Uf, quizá *Fear 3* o *Project Zero*... o espérate a *Beyond Two Souls*.
Borja Lafuente

Rol por turnos en Wii

@ Un saludo a todos los hobby consoleros, he escrito ya como unas 4 ó 5 veces espero que esta sea la definitiva.
■ ¿Se sabe algo sobre *Left 4 Dead 3*? A mí y a mi amigo David nos encanta este juego es ▸▸

perfecto para dobles.

Lo siento, sé que me lo preguntáis mucho, pero sigue sin saberse nada.

Me acabo de comprar una Wii y quisiera que me recomendaras algún RPG bueno si puede ser que sea por turnos.

Siento decirte que los mejores RPG de Wii -*The Last Story, Monster Hunter Tri* y *Xenoblade Chronicles*- no son por turnos. Yo diría que el mejor por turnos es *Fire Emblem*, pero no es ninguna joya. Puedes esperar a que llegue *Dragon Quest X*.

¿Se sabe finalmente si es verdad que Xbox no cargara juegos? Porque si es así me pasare a Wii U ya que no tengo internet.

DRAGON QUEST X será uno de los últimos grandes lanzamientos para Wii y uno de los primeros para Wii U. A la primera llegará a Japón el dos de agosto, y aún no hay fecha de lanzamiento en Occidente. De la versión Wii U no hay detalles.

« LOS DOS MEJORES SILENT HILL FUERON LOS PRIMEROS, DESPUÉS LA SAGA HA PERDIDO FUERZA EN CADA ENTREGA »

No se sabe nada aún, como has visto Microsoft no ha presentado su nueva consola. Habrá que esperar unos meses para saberlo.

¿Hay en Wii algún *Final Fantasy* que merezca la pena?

El único que se salva es *Final Fantasy Chronicles Echoes of Time*. Pero queda lejos de los mejores de la saga.

¿Cuál dirías tú que es el mejor *Silent Hill* que han sacado hasta ahora y el peor?

Mis favoritos son los dos primeros, casi te diría más el segundo. El 3 tampoco estaba mal. A partir de ahí la saga ya no ha vuelto a alcanzar su esplendor inicial. ¿El peor? *Homecoming* me pareció flojete.

¿Por último, hay alguna posibilidad de que sacan algún *Left 4 Dead* para Wii o es imposible?

Imposible no hay nada... pero casi imposible, sí.

Rubén González (elche)

Quiere saber más sobre Halo

@Hola Yen, es la tercera vez que escribo, a ver si tengo suerte ahora y me publicáis las preguntas, que para mí son muy importantes:

Tengo una Xbox 360 Slim de 4gb, que para mí es muy poco, ¿cuánto me costaría un disco duro de 16 o 32gb?

En Game tienen un pack con disco duro de 20gb, auriculares y tarjeta Xbox Live para 3 meses por 37 euros.

¿Qué puntuación le disteis a los tres *Gears of War*?

Por orden cronológico: 94, 95 y 94.

¿Hay noticias sobre el siguiente *Top Spin*?

De momento no.

Por último, tengo *Halo 3*, y al pasármelo, no entendia la historia. ¿Merece la pena comprarme los anteriores?

Por supuesto, no solo son grandes juegos, sino que además te ayudarán a sumergirte de lleno en el universo *Halo*. Sobre todo ahora que llega *Halo 4*...

Daniel López Leal (Jaén)

La recopilación de Dragon Ball

@Buenas Yen, os sigo desde niño con mi Game Boy XD.

Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi HD Collection, es un lanzamiento real, y no un fake como paso en el DB Sparking Omega.

Es una filtración que tiene cierto fundamento porque ha aparecido listado en varias tiendas. Pero Namco Bandai no se ha pronunciado aún al respecto. Pero tiene bastante sentido que sea cierto.

¿Será un recopilatorio de los tres *Budokai Tenkaichi* que salieron en PS2?

Efectivamente.

Gabriel Cardona HC

DRAGON BALL BUDOKAI TENKAICHI HD COLLECTION podría ser más que un simple rumor, puesto que ya ha sido listado por varias tiendas. Esta recopilación reuniría los tres juegos de PS2 en versión remasterizada.

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@Hola Yen, no sé si será la primera vez que esto ocurre, pero resulta que después del verano tendré que vivir en algún piso de estudiantes por Madrid. Así que busco compartir piso con frikis, que si me despiertan de la siesta que sea por el estruendo de las explosiones en cualquier videojuego y no por algún peculiar estilo de música que no sea de mi gusto. Sé que voy a salir en el QUE ME DICES, pero oye, si funciona bien.. y si no, pues unas risas que nos echamos. Dejo un correo para los interesados "cuervo_guardian@hotmail.com" Un saludo PD. se adjunta una foto mía con la ropa que uso para estar cómodo por casa

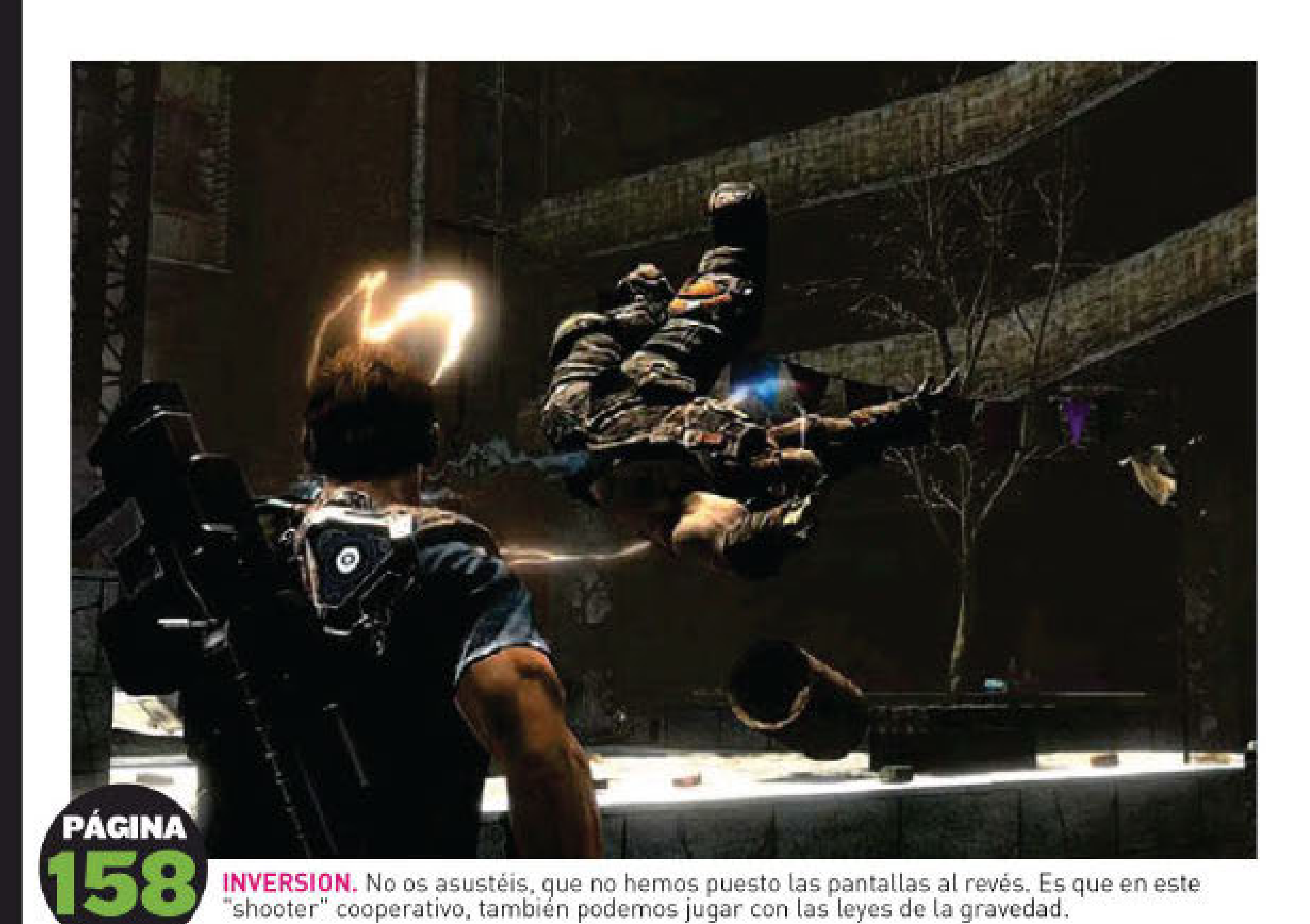
Yen: Pues, sí, has salido porque te lo has ganado a pulso. No quiero convertir esto en un tablón de anuncios, pero me ha llegado al alma tu petición.

@Viva España, la Hobby Consolas y a quién se le ocurrió!!!.

Yen: Gracias... Manolo Escobar.

@¡Wii U es sólo una DS gigante!

Yen: ¡Horror! ¡Es el ataque de las consolas gigantes!



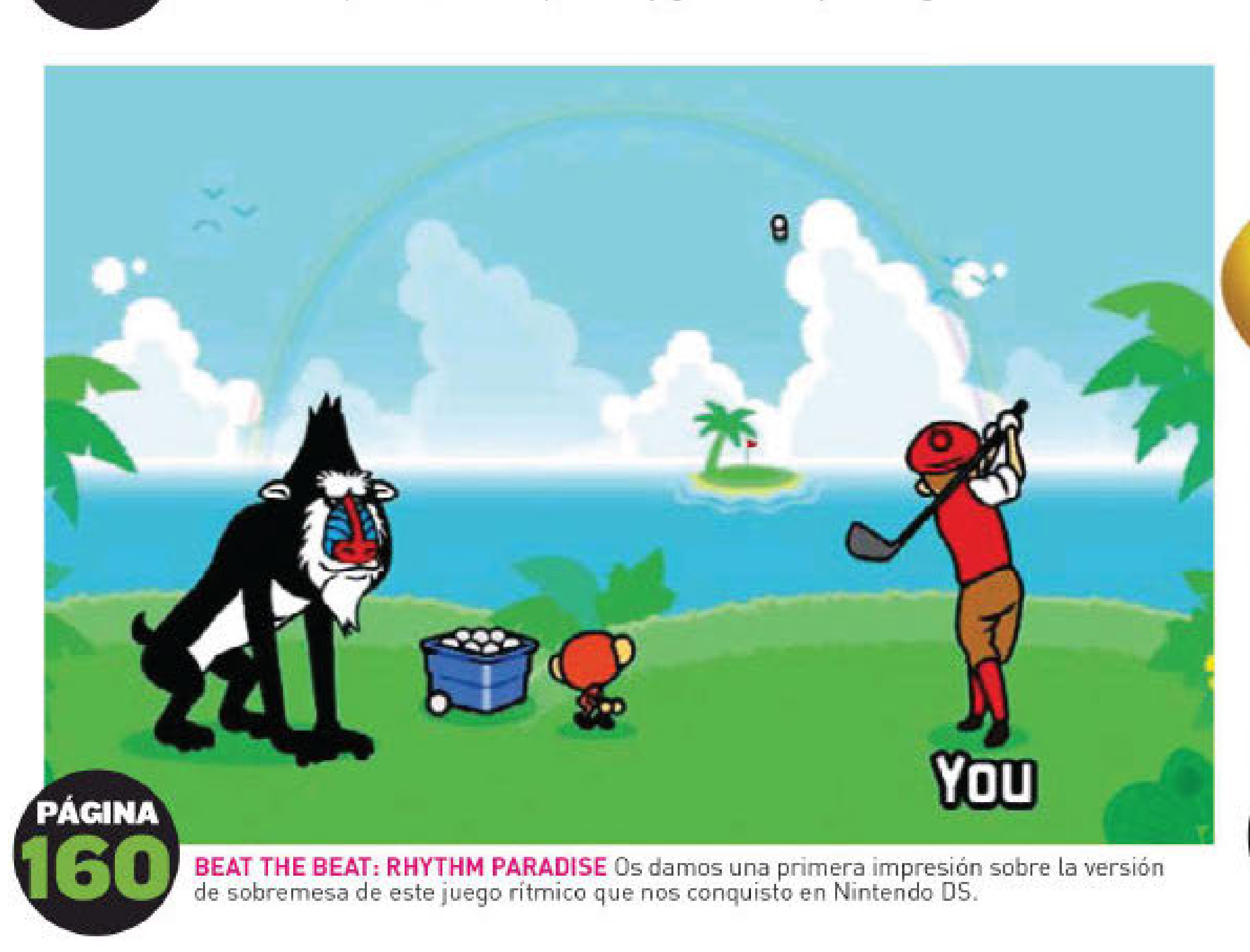
PÁGINA 158

INVERSION. No os asustéis, que no hemos puesto las pantallas al revés. Es que en este "shooter" cooperativo, también podemos jugar con las leyes de la gravedad.

KINGDOM HEARTS 3D

PÁGINA 156

Se acabaron los exámenes... ¿o no? Porque Sora y Riku aún tienen que afrontar una prueba para convertirse en maestros de LLave espada. Con la ayuda de los personajes Disney y de unas nuevas criaturas llamadas Dream Eaters, lo tenemos chupado. ¡En tres dimensiones y con control táctil!



PÁGINA 160

BEAT THE BEAT: RHYTHM PARADISE Os damos una primera impresión sobre la versión de sobremesa de este juego rítmico que nos conquistó en Nintendo DS.

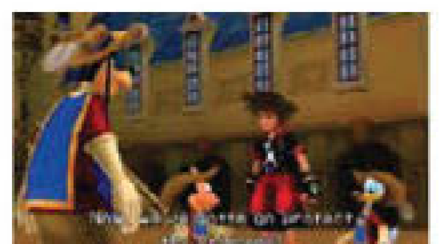
PÁGINA 162

THEATRHYTHM. Los mejores temas de Final Fantasy, convertidos en un juego musical.

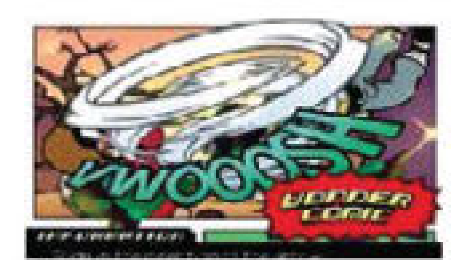
EN ESTE NÚMERO...

Con el calor que hace estos meses, no dan ganas de salir a la calle. Mejor quedar en casa con unos amigos, el aire acondicionado y cualquiera de estos títulos veraniegos en la consola.

LAS CLAVES



1 LOS PERSONAJES DISNEY, como Goofy, Donald o Mickey, nos ayudarán a sobrevivir en el mundo onírico.



2 LOS COMBATES serán en tiempo real, y podremos realizar ataques especiales con estética cómic.

3 LA ENREVESADA HISTORIA será un prólogo de lo que veremos en la esperada tercera parte de la saga.

■ 20 de julio ■ Square Enix ■ Rol

KINGDOM HEARTS 3D
DREAM DROP DISTANCE

Hay cosas que juntas, quedan genial: el verano y los chiringuitos, Mou y las ruedas de prensa... y sobre todo, Disney y Square Enix.

■ **SORA Y RIKU SERÁN LOS PROTAGONISTAS** de la esperadísima nueva entrega de *Kingdom Hearts* que llegará en breve a nuestra 3DS. La trama se situará justo después de *Re: Coded*, y servirá como prólogo para la deseada tercera entrega. Nuestros dos héroes tendrán que explorar el Mundo Onírico, donde habitan los Devoradores de sueños, que serán de dos tipos: Pesadillas y Espíritus. Las Pesadillas reemplazarán a los Sincorazón como enemigos, aunque serán mucho más coloridos. Lo más interesante es que podremos reclutar a los espíritus para formar equipo con Sora o con Riku. Habrá más de 50 distintos, aunque solo podremos usar a 2 en combate al mismo tiempo. Como es habitual en la saga, exploraremos varios universos Disney, como los Tres Mosqueteros, Tron Legacy o Fantasía, por ejemplo.

→ **USAREMOS LA PANTALLA TÁCTIL** para consultar el mapa, sustituir a los espíritus de nuestro grupo rápidamente y realizar los golpes especiales, llamados Wonder cómic. Al activarlo, apa-

LOS COMBATES serán un auténtico festín visual. Y es que el diseño de los enemigos será mucho más colorido que el de otras entregas, así como los ataques especiales.

EL UNIVERSO DISNEY estará representado por éxitos de la factoría como Los tres mosqueteros, el clásico Fantasía o Tron Legacy, aunque esperamos más sorpresas.

DONALD, GOOFY Y MICKEY nos ayudarán en determinados momentos de la aventura, aunque nuestro grupo estará formado por Sora o Riku, más dos Espíritus que iremos reclutando.

recerán viñetas y tendremos que tocar las combinaciones que aparezcan en QTE´s táctiles. Además, en cualquier momento podremos cambiar el control entre los dos protagonistas, que seguirán caminos diferentes dentro del mismo mundo. Cada uno tendrá sus puntos fuertes, Sora será muy rápido, mientras que Riku hará uso de la fuerza bruta, aunque los dos serán duchos con la llave espada.

Los combates, en tiempo real, y el salto entre protagonistas nos han encantado, aunque lo mejor, esperamos, volverá a ser la variedad de situaciones por vivir. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Si nada se tuerce, podría convertirse en uno de los mejores juegos de rol de todo el catálogo de 3DS.

¡OJO AL DATO!

Una edición onírica...

EN EE.UU SE CONFIRMÓ LA EDICIÓN ESPECIAL

Aún no estamos seguros de que vaya a salir en Europa, (crucemos los dedos), pero tiene una pinta estupenda. Además del juego, disfrutaremos de 5 cartas de realidad aumentada que desbloquean 5 espíritus, 12 cartas con arte del juego y una funda para la propia consola. Lo dicho, ¡crucemos los dedos!

LA NUEVA ENTREGA PROMETE SER LA MEJOR APARECIDA EN PORTÁTIL

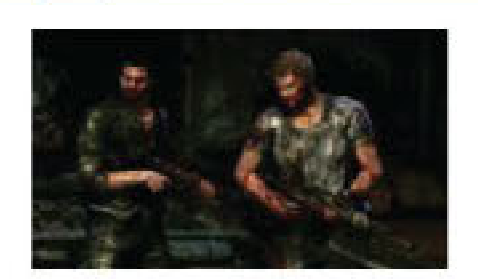
SORA volverá a hacer uso de su Llave Espada para acabar, esta vez, con las Pesadillas.

■ 13 de julio ■ Namco-Bandai ■ Acción

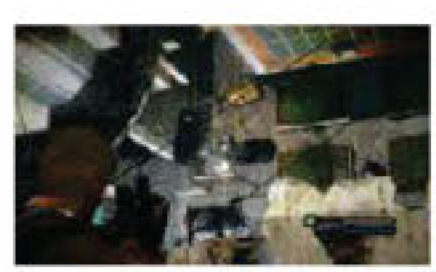
INVERSION

El planeta Tierra ha sido invadido por una fuerza alienígena. Los pocos humanos que hay libres han de sobrevivir en un mundo donde ya no se respetan las leyes... ni siquiera la de la gravedad.

LAS CLAVES



1 LOS 2 COMPAÑEROS lucharán juntos durante todo el juego. Su "bromance" será una de las claves de la trama.



2 LA GRAVEDAD y sus alteraciones ofrecerán algunos combates espectaculares. Tampoco demasiados...

3 EL MULTIJUGADOR servirá para dar más jugo a la mecánica de juego. Habrá cooperativo y competitivo online.

■ **RUSSEL Y LEO SON DOS POLICÍAS** al estilo Arma Letal: camaradas a las duras y a las maduras, tipos duros, pero con gran corazón. Todo iba bien hasta que una extraña raza invasora, los Lutadores, llegan a la Tierra con sus enormes máquinas de guerra, sus gigantescos pistolones... y, sobre todo, su capacidad para alterar la gravedad con un dispositivo llamado Gravlink. Gracias a él, los Lutadores hacen levitar y lanzan cualquier objeto, son capaces de correr por las paredes o el techo como si fuera el suelo... Con su gigantesca capacidad de combate, han diezmado la población terrestre. Los que han sobrevivido se han convertido en esclavos en minas y barracones de tres al cuarto. Entre ellos están Russel y Leo, que ahora han de buscar la manera de escapar.

→ **NOSOTROS CONTROLAREMOS A RUSSEL** en tercera persona, mientras la CPU (o un segundo jugador) guía a Leo. Ojo, eso no quiere decir que nuestro camarada sea inmortal. Si cae, tendremos que acercarnos a él para "resucitarlo". Por suerte, él podrá hacer lo propio con nosotros. Al principio del juego, los dos héroes tendrán que buscar la forma de huir de un campo de concentración. En esa primera etapa primarán el sigilo y la infiltración, pero pronto nos haremos con armas y uno de esos Gravlinks. A partir de ese momento, la acción tomará el protagonismo. Combinaremos las armas de fuego clásicas con nuestros dispositivo gravitacional. En todo momento podremos coger y lanzar objetos, pero solo en determinados casos se nos permitirá alterar la gravedad para movernos boca abajo o en las paredes. Más o menos, como en la peli Origen. Los desarrolladores insisten en que el multijugador será un pilar importante: Deathmatch, Captura de Objeto y Supervivencia estarán ahí, con el añadido de las variaciones de la gravedad. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Ciertos combates "boca abajo" molan, pero el desarrollo nos está pareciendo soso y gráficamente no destaca.

AL IR MEJORANDO EL GRAVLINK podremos mover objetos cada vez más pesados. Nos servirá para apartar obstáculos o para atacar a los rudos enemigos.

LA VIOLENCIA será extrema en este título, y no solo con las armas de fuego. A veces tendremos que zafarnos en brutales duelos cuerpo a cuerpo.

HABRÁ COMBATES EN GRAVEDAD CERO que nos obligarán a afinar la puntería más de la cuenta. Estas "tipas" son muy duras.

RUSSEL era un policía feliz hasta que los alienígenas pusieron su mundo patas arriba... literalmente.

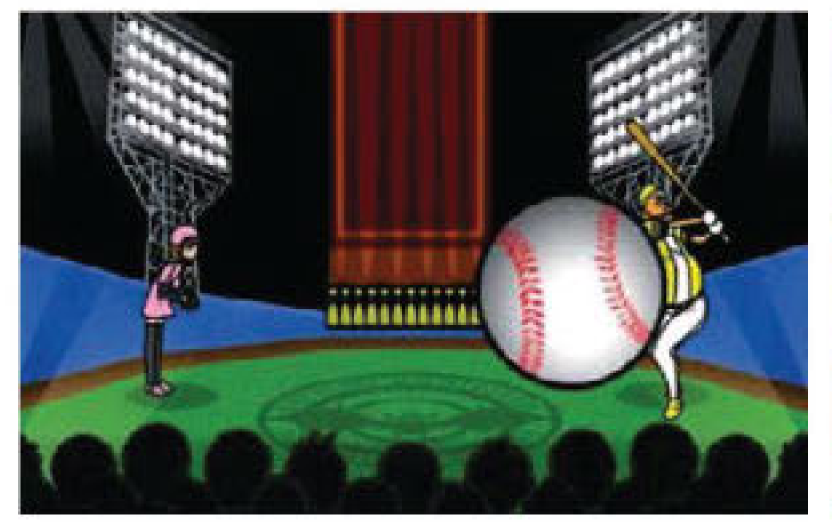
ALTERAR LA GRAVEDAD DARÁ UN GIRO A LOS MÁS QUE COMUNES TIROTEOS

¡OJO AL DATO!

TIMESHIFT

Expertos en pegar tiros...
SABER INTERACTIVE FIRMARÁ ESTE JUEGO

El estudio Saber Interactive ya creó el interesante "shooter" *Timeshift* para 360 y PlayStation 3 (nosotros le dimos una nota de 86), en el que alterábamos el flujo del tiempo. Recientemente, se han encargado de *Halo Anniversary* para Xbox 360.



LAS CLAVES

1 **LOS 50 MINIJUEGOS** combinarán músicas pegadizas e imágenes estrambóticas. La clave será ir acompasados con el ritmo en todo momento.

2 **EL CONTROL** será tan fácil como adictivo. Habrá que pulsar A o B, o los dos a la vez, como mucho. No habrá control de movimiento, por tanto.

6 de julio · Nintendo · Musical

BEAT THE BEAT RHYTHM PARADISE

EL PARAÍSO DEL RITMO HARÁ SU DEBUT en consolas de sobremesa este verano, tras nacer hace ya unos cuantos años en los circuitos de Game Boy Advance y alumbrar luego los de DS.

Esta entrega para Wii seguirá la misma tónica que en sus predecesoras portátiles: un porrón de minijuegos estrafalarios, adaptados para toda la familia, en los que demostrar nuestro sentido del ritmo musical y reírnos a mandíbula batiente. De hecho, casi será más importante atender a la música que a las hilarantes imágenes, para lograr la mayor puntuación posible.

LOS MINIJUEGOS SERÁN UNA LOCURA. Habrá que patear balones de fútbol y rugby atendiendo a sus diferentes botes, dirigir un partido de bádminton entre un perro y un gato montados en sendas avionetas, golpear las pelotas de golf que nos mande un mandril, atizar a un saco de boxeo, dirigir los guantazos de un karateka a numerosas macetas, entrevistar y fotografiar a un luchador en una sala de prensa, marcarse un rap... en definitiva, un esperpento divertidísimo. Para ello, el control será muy sencillo: pulsar los botones A y B, de modo que cualquiera se podrá sumar a la fiesta, que admitirá la cooperación (o la competición) entre dos jugadores. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Los minijuegos tienen una pinta tan estrafalaria como divertida. Pese al sencillo control, el ritmo y las risas están garantizados.

■ 6 de julio ■ Square Enix ■ Musical

THEATRHYTHM FINAL FANTASY

LAS CLAVES

1 LOS PERSONAJES serán los protagonistas de las 13 entregas, algunos secundarios y los monstruos más clásicos. Irán subiendo de nivel.

2 LA PUNTUACIÓN de cada prueba dependerá del "timing" con que toquemos la pantalla cada vez que aparezca una nota musical.

■ **LA MÚSICA DE LA "FANTASÍA FINAL"** forma ya parte de nuestras vidas. Escuchar alguna de sus oníricas melodías, casi siempre orquestadas por Nobuo Uematsu, retrotrae sin remedio a la infancia. *Theatrhythm Final Fantasy* es un "spin off musical" con el que Square-Enix conmemora el vigésimo quinto aniversario de la saga. Incluye cerca de 70 canciones, extraídas de las 13 entregas matrices de la franquicia (divididas en tema inicial, final, de combate, del mundo y de vídeo) y cuyas notas habrá que tocar en la pantalla táctil, con hasta tres tipos de punteos: toque normal, toque en una determinada dirección o arrastre.

→ **CADA TIPO DE EVENTO** presentará un aspecto visual diferente. En los temas de vídeo, veremos una cinemática de fondo; en los de batalla, una especie de ristra de notas en cuatro filas (que se traducirán en ataques de nuestros personajes) similar a la de un *Guitar Hero*; en los de mundo, veremos al personaje de marras corriendo e incluso a los chocobos, si encadenamos combos. Se podrá compartir partitura con tres amigos, en el multijugador local. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

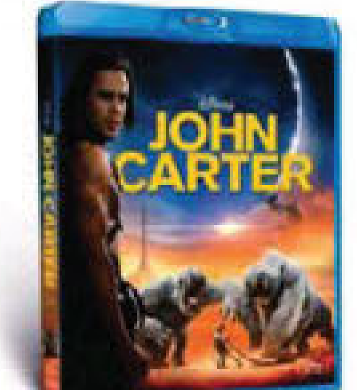
Final Fantasy es una de esas sagas cuya música marca a quien la oye. El juego aprovecha ese factor, pero habrá que ver la profundidad de las opciones.

MUCHO MÁS CINE

ESTRENOS

BD-DVD

John Carter



- Género **Ciencia ficción**
- Protagonistas **Taylor Kitsch, Lynn Collins, Willem Dafoe...**
- Director **Andrew Stanton**
- Precio **20,95 €**
- También en DVD **14,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★☆

ARGUMENTO: Disney adapta la novela que publicó Edgar Rice Burroughs hace 100 años, una historia fantástica en la que un veterano de la guerra civil americana viaja a Marte y se ve envuelto en un conflicto épico.
EXTRAS BLU RAY: 100 años en la producción, Escenas eliminadas, Viaje a la ciudad de Thark... ✱

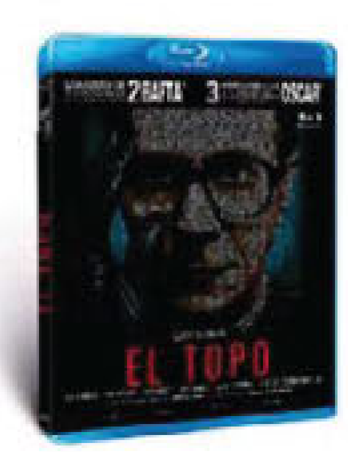
Chronicle

- Género **Fantástica**
- Protagonistas **Dane Dehaan, Alex Russell, M. B. Jordan...**
- Director **Josh Trank**
- Precio **21,99 € (Blu Ray + DVD + Copia digital)**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★☆☆☆

ARGUMENTO: ¿Qué pasaría si tres adolescentes se vieran convertidos en superhéroes de la noche a la mañana? Eso es lo que les sucede a los protagonistas de esta película, y la respuesta es que sus problemas personales terminarán provocando conflictos entre ellos y toda la situación se les acabará yendo de las manos.
EXTRAS BLU RAY: Escenas inéditas, Prueba de cámara, Previsualización, Información banda sonora. ✱

El Topo



- Género **Thriller**
- Protagonistas **Gary Oldman, Colin Firth, Tom Hardy...**
- Director **Tomas Alfredson**
- Precio **21 €**
- También en DVD **18 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★☆☆☆

ARGUMENTO: Si os gustan las películas de espías, en esta tenéis todos los ingredientes clásicos del género: ambientación en plena época de la guerra fría, intriga, traiciones... Su protagonista es un veterano agente del MI6 que es llamado de nuevo a filas con una arriesgada misión: destapar la identidad de un espía infiltrado en las filas del servicio secreto británico.
EXTRAS BLU RAY: Entrevistas, Galería fotográfica, Tráiler. ✱

LIBROS

Cómo crear arte fantástico para videojuegos

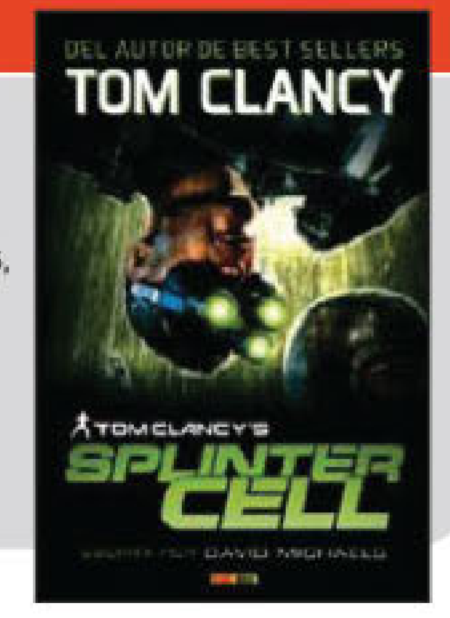
Si queréis enfocar vuestras dotes artísticas al diseño de juegos, aquí tenéis un compendio de técnicas de dibujo y generación de gráficos por ordenador. Su autor, Bill Stoneham, ha trabajado para LucasArts y Eidos, entre otros.

- Editorial **Norma** ■ Precio **18 €**

Splinter Cell

Ahora que en el E3 hemos descubierto que la saga *Splinter Cell* está de vuelta a las consolas, seguro que viene bien que nos pongamos al día de las andanzas de Sam Fisher, el personaje creado por Tom Clancy, leyendo esta novela escrita por... David Michaels.

- Editorial **Panini** ■ Precio **12,95 €**



VIDEOJUEGO

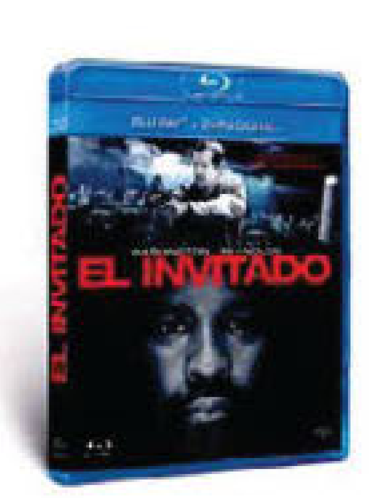
Underworld: El Despertar

- Género **Fantástica**
- Protagonistas **Kate Beckinsale, Stephen Rea, Michael Ealy...**
- Director **Marlind y Stein**
- Precio Blu Ray **17,99 €**
- También en DVD **15,99 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★☆☆☆
EXTRAS ★★★★

ARGUMENTO: La vampiro Selene estira su saga con una nueva entrega que ofrece más de lo mismo. Esta vez descubre que tiene una hija de catorce años mitad vampiro mitad licántropo. Solo para los fans de los "chupasangre".
EXTRAS BLU RAY: Tomas falsas, 5 cortos sobre cómo se hizo, Underworld Cortos animados, Desmontando Underworld... ✶

El Invitado



- Género **Acción**
- Protagonistas **Ryan Reynolds, Denzel Washington...**
- Director **Daniel Espinosa**
- Precio Blu Ray **24,95 € (Blu Ray + Copia digital).**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★★

ARGUMENTO: Duelo de estrellas en esta película de acción. Ryan Reynolds interpreta a un agente de la CIA destinado a un puesto de poca relevancia en Ciudad del Cabo que descubre que tiene como vecino en su piso franco a un agente renegado (Denzel Washington) que lleva años en busca y captura.
EXTRAS BLU RAY: El rodaje de El Invitado, Detrás de la acción, Dentro de la CIA, Rodando el ataque al piso franco, Acción cuerpo a cuerpo... ✶

Ghost Rider
Espíritu de Venganza

- Género **Fantástica**
- Protagonistas **Nicolas Cage, Clarán Hinds, V. Plácido...**
- Director **Neveldine y Taylor**
- Precio Blu Ray **17,99 €**
- También en DVD **15,99 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★☆☆☆
EXTRAS ★★☆☆

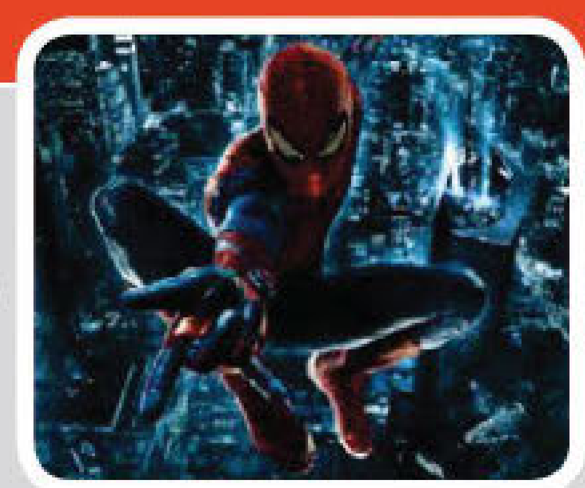
ARGUMENTO: El personaje de Marvel prueba de nuevo fortuna en la gran pantalla encarnado en Nicolas Cage, pero con un resultado decepcionante. Al menos lo hace por una buena causa: una secta secreta de la Iglesia le saca de su retiro en un remoto rincón de Europa para que salve a un niño del diablo.
EXTRAS BLU RAY: Escenas eliminadas, Comentario extendido de los directores, El camino hacia la venganza, 6 documentales. ✶

CINE

The Amazing Spider-man

La nueva película del Hombre Araña nos vuelve a contar los orígenes del super-héroe de Marvel, su enfrentamiento con el Lagarto y su primer gran amor, Gwen Stacy.

■ Columbia ■ 6 de julio



El Caballero Oscuro

La trilogía de Batman dirigida por Christopher Nolan llega a su final con esta película, en la que el hombre murciélago se enfrenta a un nuevo enemigo, Bane, en una Gotham City que está sumida en el caos.

■ Warner ■ 20 de julio

BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.

EL ERIZO AZUL, CON LA ROJA ▶

Fútbol y videojuegos seguro que son las grandes aficiones de muchos de vosotros. Para vivir a tope la Euro 2012 con la selección, nada mejor que estas camisetas, en las que Sonic muestra su apoyo a los chicos de Vicente del Bosque.

Más información en: www.carrefour.es
Precio: 10 €

▲ UNA MAQUETA A TODA MECHA

La compañía japonesa Kotobuyika nos trae esta maqueta de uno de los mechas que protagonizan el juego *Armored Core*. Tiene 20 puntos de articulación, es transformable y además no requiere que la pintemos.

Más información en: www.skynet-shop.com
Precio: 32,95 €

FUNDA RETRO PARA TU iPHONE ▶

Tener un iPhone 4 mola, pero mucho mejor si le damos un toque clásico con esta funda, que imita el diseño de las míticas Game&Watch.

Más información en: www.quelovendan.com
Precio: 15,90 €

¡LA TORRETA TE PERSIGUE! ▶

Las torretas de *Portal* son un dolor de cabeza, pero si aun así le tenéis cariño, podéis llevaros una a casa. Miden 9 cm., tienen una luz led y reproducen el sonido del videojuego.

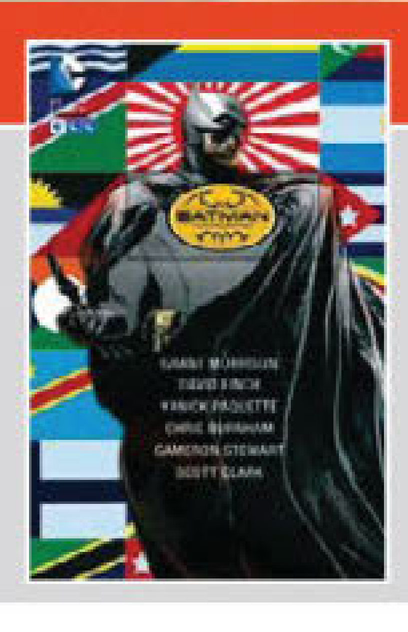
Más información en: www.moviesdistribucion.com
Precio: 27,95 €

CÓMICS

Batman Inc

El conocido guionista Grant Morrison se alía con varios de los mejores dibujantes para traernos esta historia, en la que Bruce Wayne confiesa haber financiado a Batman durante años y pone en marcha un proyecto para luchar contra el crimen en todo el mundo.

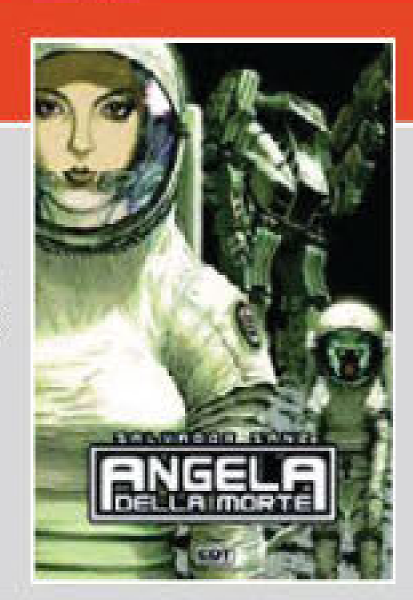
Publicado por: ECC Ediciones
Precio: 24,95 €



Angela Della Morte

El argentino Salvador Sanz firma una historia de terror protagonizada por la heroína Angela Della Morte, una mujer entrenada para abandonar su cuerpo y ocupar el de otras personas durante un límite de 35 minutos.

Publicado por: EDT
Precio: 11,95 €



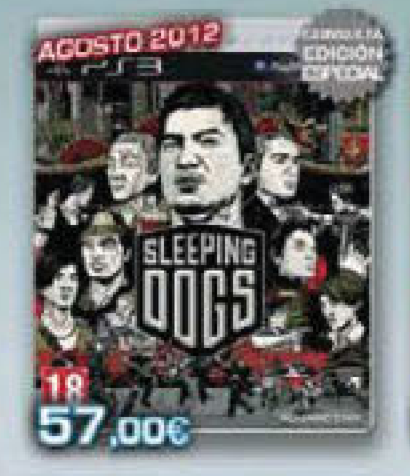
HOBBY SHOPPING

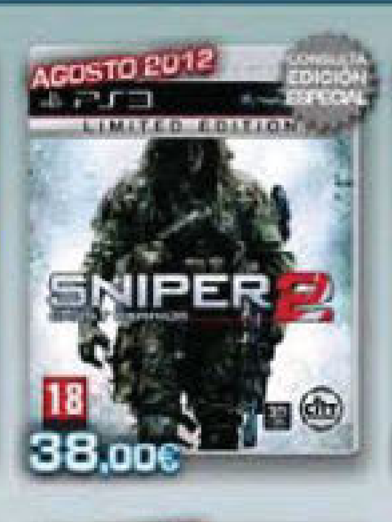
➔ Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio solicita información en el teléfono: 902 11 13 15

SI QUIERES MONTAR UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS O QUIERES AMPLIAR TU CATÁLOGO DE PRODUCTOS, PONTE EN CONTACTO CON NOSOTROS ENVIÁNDONOS UN E-MAIL A franquicias@gameshop.es Y TE ASESORAREMOS EN TODO EL PROCESO

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

PS3 — NOVEDADES Y PRÓXIMOS LANZAMIENTOS





PSVITA — NOVEDADES Y PRÓXIMOS LANZAMIENTOS

JUNIO 2012 — METAL GEAR SOLID HD COLLECTION — 18 — CONS.

PRECIOS VÁLIDOS HASTA PUBLICACIÓN PRÓXIMO NÚMERO HOBBYCONSOLAS · TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. · PRECIOS EXCLUSIVOS PARA PEDIDOS TELEFÓNICOS Y VENTA ONLINE

Una mirada al futuro

En el E3 se han dado las primeras pistas para la nueva generación de consolas. ¿Qué hay de cierto y de falso? ¿Qué podemos esperar de los nuevos juegos y las nuevas máquinas? En el próximo número os lo contamos todo en un completo reportaje.

¡Y probamos los primeros juegos de Wii U!

Nos hemos hecho con una consola y nos metemos a fondo con sus primeros juegos. ¡No os perdáis nuestras valoraciones!

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.

STAFF

DIRECTOR: Manuel del Campo

REDACCIÓN
SUBDIRECTOR: Javier Abad
REDACTOR JEFE: David Martínez
JEFE DE SECCIÓN: Daniel Quesada

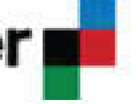
MAQUETACIÓN
DIRECTOR DE ARTE: Abel Vaquero
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño
MAQUETADOR: David Plana

SECRETARIAS DE REDACCIÓN:
Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Juan Carlos Ramírez, Carlos Hergueta, Borja Abadie, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Javier Parrado, Melissa, Roberto Ganskopf

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL: José E. Colino
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES: Jessica Jaime
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín
PUBLICIDAD: Noemí Rodríguez
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32



axel springer

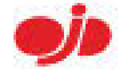
Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.
DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS:
Amalio Gómez
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO:
José Aristondo
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil
DIRECTORA DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES:
Virginia Cabezón
DIRECTOR DE SISTEMAS: Javier del Val
DIRECTORA DE MARKETING: Belén Fernández

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L.
Tlf. 91 657 69 00
Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotedic S.A. Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf: 902 73 42 43
ARGENTINA. York Agency, S. A.
MÉXICO. Pernas y Cía., S. A. de C. V.
VENEZUELA. Distribuidora Continental.

Printed in Spain

Publicación controlada por 

Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.

DARKSIDERS II
MUERTE, VIVE

AGOSTO 2012

Resérvalo en
GAME
Tu especialista en videojuegos

18
www.pegi.info

PS3 XBOX 360 XBOX LIVE PC DVD-ROM SOFTWARE VIGIL THQ